IN REGALO IL POSTER DI ALIEN RESURRECTION!

IN OMAGGIO UNA COPIA DI PLAYSTATION MAGAZINE CON UN CD PIENO DI GIOCHI!

GamesMaster

PLAYSTATION ✶ NINTENDO 64 ✶ DREAMCAST ✶ GAME BOY

N.9
SETTEMBRE 2000
L. 9.900



IN PIÙ

Vib Ribbon
Jet Set Radio
Sydney 2000
WWF: Royal Rumble
Silent Bomber
ZOE
TOCA: World Touring Cars
Samba De Amigo
Wacky Races
Ground Control
Conker's Bad Fur Day
Dragon's Blood
Disney Racing
Star Wars Racer DC
Daikatana
Hogs of War
Silver
Dragon Valor
Parasite Eve 2

ESCLUSIVA!

ALIEN RESURRECTION

LA REGINA È TORNATA!

LO SPECIALE ALL'INTERNO!

GUIDA E PROVA COMPLETA!

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

La prova completa e la guida per finire il gioco!

ANTEPRIMA!

FERRARI 355 CHALLENGE

Il gioco di guida arcade finalmente sul Dreamcast!

NUOVE IMMAGINI!

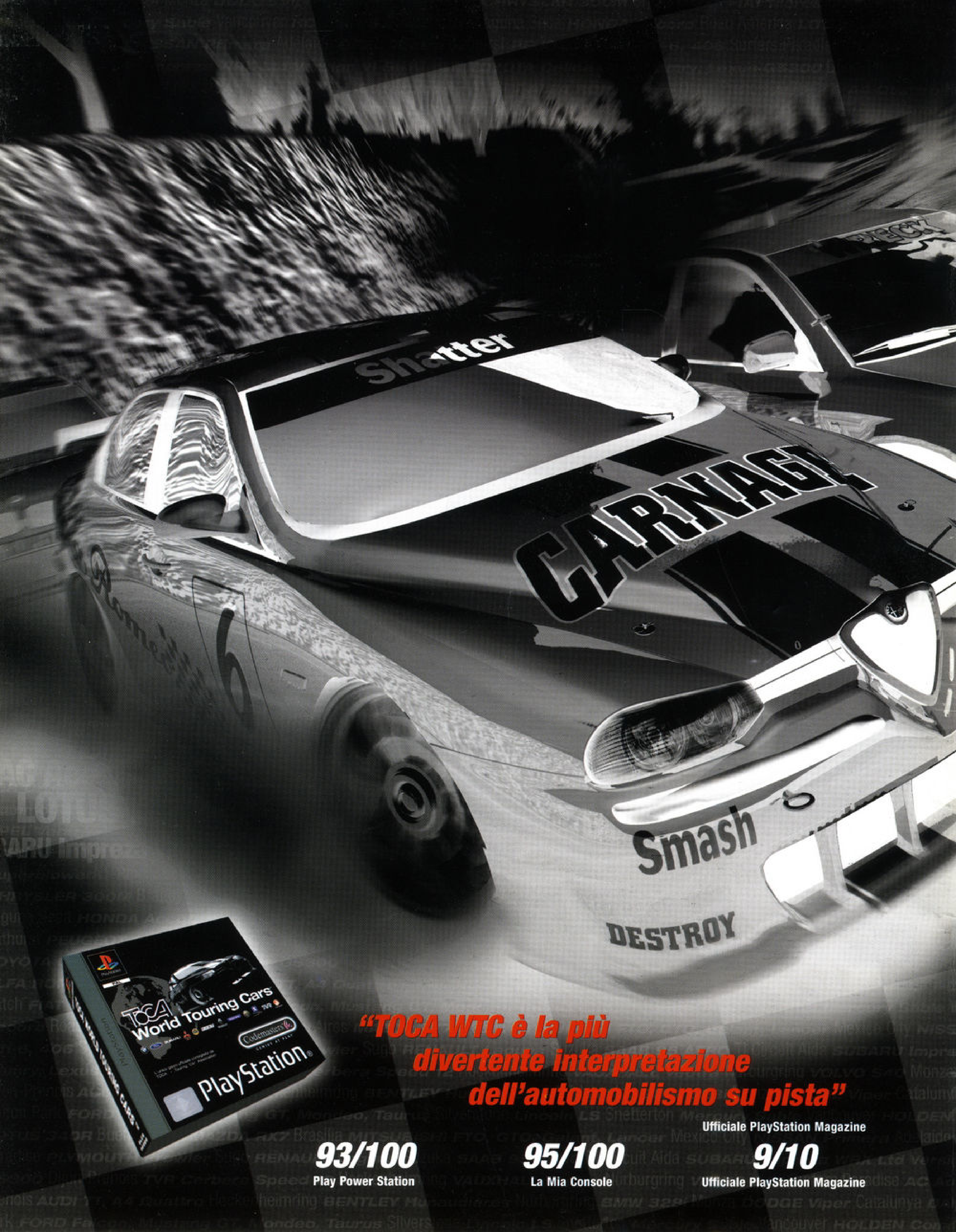
METAL GEAR SOLID 2

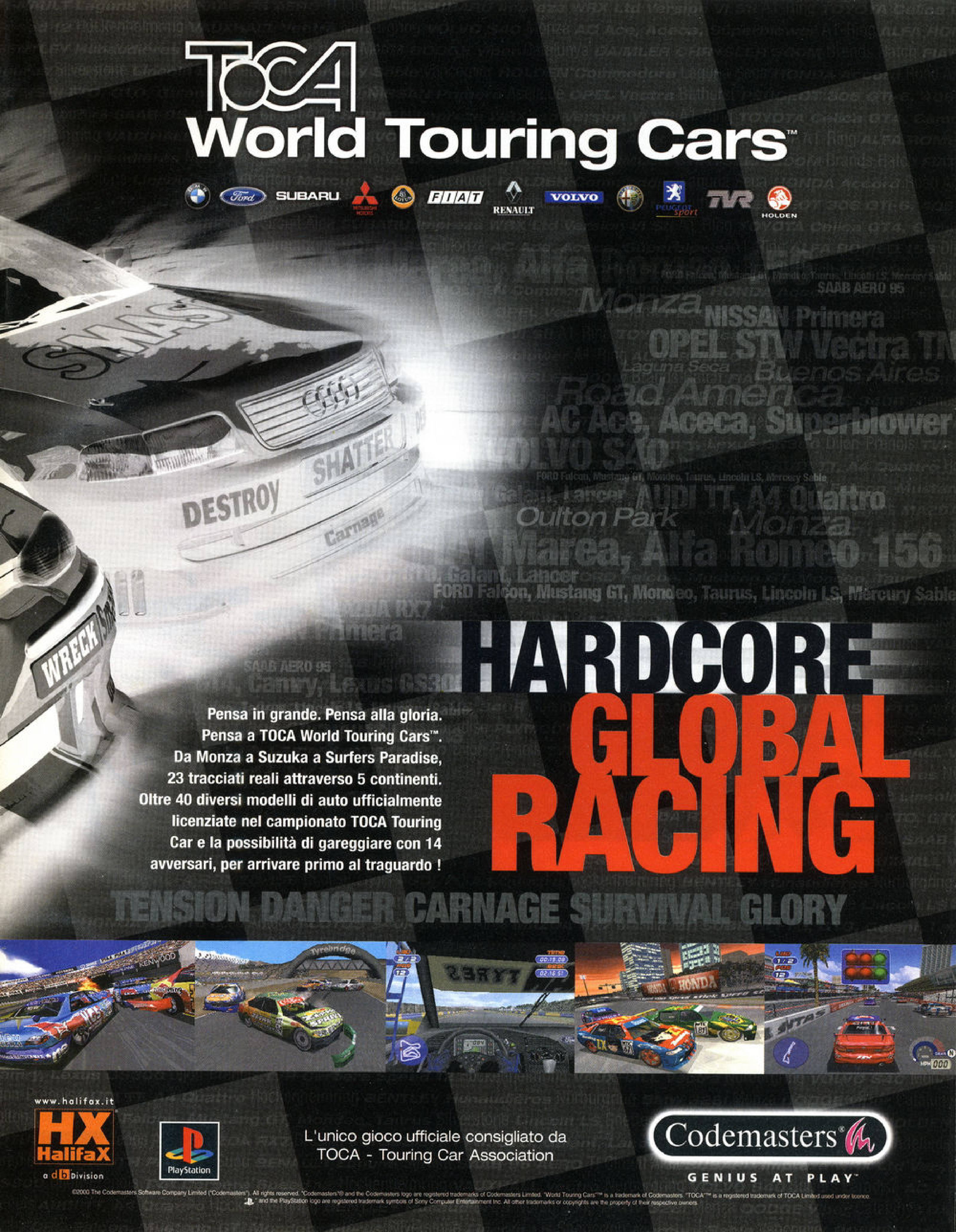
Le nuove foto del gioco in esclusiva su GamesMaster!

Future MEDIA ITALY

Anno IV - Numero 9 - Settembre 2000 - L. 9.900 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE DEADIS

PROVE ✶ TRUCCHI ✶ ...ME ✶ NOVITA' ✶ POSTER


Shatter
CARNAGE
Smash
DESTROY
TOCA World Touring Cars
Codemasters
PlayStation
"TOCA WTC è la più
divertente interpretazione
dell'automobilismo su pista"
Ufficiale PlayStation Magazine
93/100
Play Power Station
95/100
La Mia Console
9/10
Ufficiale PlayStation Magazine



TOCA
World Touring Cars™
SUBARU
FIAT
RENAULT
VOLVO
PEUGEOT sport
TVR
HOLDEN
HARDCORE
GLOBAL
RACING
Pensa in grande. Pensa alla gloria.
Pensa a TOCA World Touring Cars™.
Da Monza a Suzuka a Surfers Paradise,
23 tracciati reali attraverso 5 continenti.
Oltre 40 diversi modelli di auto ufficialmente
licenziate nel campionato TOCA Touring
Car e la possibilità di gareggiare con 14
avversari, per arrivare primo al traguardo !
TENSION DANGER CARNAGE SURVIVAL GLORY
www.halifax.it
HX
HalifaX
a db Division
PlayStation
L'unico gioco ufficiale consigliato da
TOCA - Touring Car Association
Codemasters®
GENIUS AT PLAY™
©2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks of Codemasters Limited. "World Touring Cars"™ is a trademark of Codemasters. "TOCA"™ is a registered trademark of TOCA Limited used under licence. "PlayStation" and the PlayStation logo are registered trademark symbols of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners.

Games Master



ALIEN RESURRECTION

Vi svegliate nel mezzo della notte e sentite qualcosa muoversi. È un sogno? No, è l'inizio del peggiore dei vostri incubi...

Volete scoprire il gioco per PlayStation più spaventoso di sempre?

Girate pagina e scoprite cosa vi riserva questo numero di Games Master...

GIRATE PAGINA E FATEVI CATTURARE DA QUESTO NUMERO!



SOMMARIO

LA RIVISTA PIU' BELLA CHE C'E'... LA RIVISTA PIU' BELLA CHE C'E'...



SPECIALE!

ALIEN RESURRECTION

DOPO QUATTRO ANNI DI LAVORAZIONE STIAMO FINALMENTE PER POTER GIOCARE A QUESTO GRANDISSIMO GIOCO!

p.52

ANTEPRIME

Le nostre anteprime...

PROVE

Le nostre prove...

TRUCCHI

I nostri trucchi...

SOMMARIO

LA RIVISTA PIU' BELLA CHE C'E'... LA RIVISTA PIU' BELLA CHE C'E'



Dreamcast p.42 p.60

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

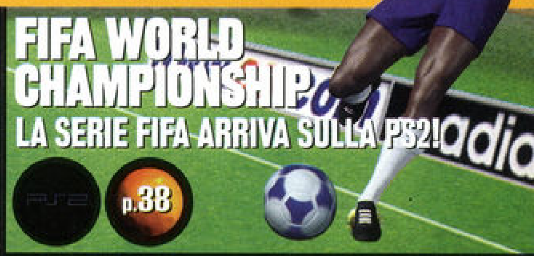
AAARRRRGGHH, SCAPPIAMO! L'ULTIMO SPAVENTOSO GIOCO DELLA SERIE RESIDENT EVIL ARRIVA SUL DREAMCAST!



METAL GEAR SOLID 2

LE ULTIME NOTIZIE SUL GIOCO PIU' ATTESO DELL'ANNO

p.16



FIFA WORLD CHAMPIONSHIP

LA SERIE FIFA ARRIVA SULLA PS2!

p.38



Dreamcast PC N64 PlayStation p.34

SYDNEY 2000

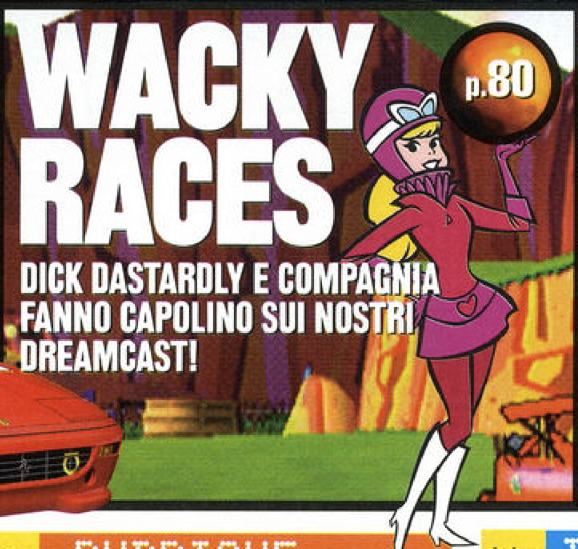
OSTACOLI, ASTE E GIAVELLOTTI PER NOI!



FERRARI 355 CHALLENGE

IL GIOCO DI GUIDA DEFINITIVO PER DC!

Dreamcast p.20



WACKY RACES

p.80

DICK DASTARDLY E COMPAGNIA FANNO CAPOLINO SUI NOSTRI DREAMCAST!



SAMBA DE AMIGO

SUONIAMO LE MARACAS!

Dreamcast p.33



PC p.78

DAIKATANA

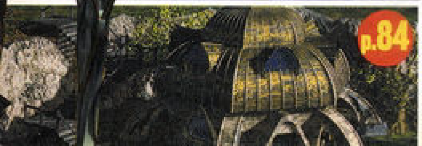
ECCO L'ULTIMA CREATURA DI ROMERO



p.70



p.74



p.84

RUBRICHE

Le nostre rubriche...

INDICE RAPIDO

I grandi titoli di questo mese...



PS1 portatile

» Una nuova PS per il 2001!

La PlayStation avrà un fratellino! Attualmente nota come PSone, la PlayStation in miniatura entrerà in commercio in Giappone tra qualche mese. Non è ancora stata annunciata una data di pubblicazione europea, ma sospettiamo che Sony intenda sfruttare il redditizio periodo di Natale.
L'aggeggino ha le stesse prestazioni della PlayStation originale, ma misura circa un terzo delle sue dimensioni. Ciò lo rende ovviamente più trasportabile rispetto all'originale; anche l'aspetto del suo involucro, lindo e curvilineo, è più accattivante. Visto? Non è più grosso di un joypad Dual Shock! Non si tratterà però di una vera e propria console tascabile come il Game Boy. Per giocare sarà infatti necessario collegarla a una presa: il consumo di energia prodotto dalla rotazione del CD e dall'elaborazione di tutti quei poligoni rende infatti molto difficile alimentare la PlayStation1 a batterie. Gira voce però che la prima periferica che verrà pubblicata, ovvero uno schermo, potrebbe contenere anche un alloggiamento per le batterie. Grazie allo schermo, la PlayStation1 sarà assolutamente indipendente: per giocare non ci servirà nemmeno un televisore! Sony ha inoltre annunciato che intende pubblicare un cavo di rete collegabile ad altri PSone, alla vecchia PlayStation e alla PlayStation2. Miracoli del collegamento: potremo connettere la nostra console a un cellulare e accedere a "servizi di rete". Quali servizi abbia in mente Sony non è chiaro, ma noi ci aspettiamo un sito Internet o una banca dati in cui poter archiviare i nostri punteggi e tempi migliori. È molto improbabile che potremo giocare via Internet, però: la piccola PlayStation non dispone di un "cervello" sufficiente allo scopo. Non dimentichiamo poi la PocketStation... Non è mai uscita qui da noi, ma è possibile che grazie al cavo potremo scaricarci mini-giochi in stile PocketStation su un cellulare WAP. Credevamo forse che la PlayStation avesse i giorni contati? Macché! Ha ancora una vita intera davanti a sé!

POTENZA TASCABILE!

E così potremo collegarci con Internet con la nostra PlayStation o PlayStation1 o 2. Che significa?



L'uso più probabile del collegamento via cellulare sarà finalizzato a inserire i nostri punteggi migliori in una banca dati globale. Chi ha detto però che non potremo scaricare giochi salvati e trucchi sulla nostra Memory Card, o mini-giochi da usare con il cellulare o con la PocketStation? La tecnologia WAP rende la comunicazione via Internet più facile che mai, perciò prepariamoci a novità sul fronte PlayStation nei prossimi mesi!

Che c'è nella scatola?

Ecco come appare sulla carta la piccola grande PlayStation1.

Supporto: giochi per PlayStation, CD audio

CPU: 32 bit RISC
Velocità: 33,8688 Mhz

Memoria: 2MB

Grafica: PlayStation GPU

Audio: SPU a 24 canali

Memoria Audio: 4MB

Lettore Disco: lettore CD-ROM 2x





▲ Visto? È poco più grande di un Dual Shock... fantastico!



► Colleghiamo il nostro cellulare alla console, chiamiamo il server di Sony e scarichiamoci di tutto!



p.8 **STAR WARS**
La PlayStation2 si "allea" con LucasArts per due nuovi straordinari titoli. Scopriamo cosa ci attende in una galassia lontana...



p.9 **I SIMPSON!**
Un picchiaduro con protagonisti i Simpson? Troppo bello per essere vero! Eppure sta arrivando su tutte le nostre PlayStation...



p.11 **GRAND PRIX 3**
Tutte le scuderie, i piloti e il fascino del mondo della Formula 1. Non crederemo ai nostri occhi quando vedremo le immagini pubblicate...

>> Il presidente di Shiny Entertainments non ci sta!

X-BOX CRITICATA!



▲ Noi di Games Master siamo rimasti a bocca aperta davanti ai demo presentati finora, ma riuscirà un dinosauro come Microsoft a portare a termine un colpaccio commerciale in stile Sony?

Tutti quanti si stanno interessando sempre più alla console Microsoft della prossima generazione: l'X-Box.

Tutti, tranne Dave Perry, presidente di Shiny Entertainment. Parlando dell'immagine di Microsoft in una recente intervista a Games Master, Perry ha detto: "Non è molto attraente, anzi non lo è affatto". Uno degli elementi che hanno contribuito allo strabiliante successo della PlayStation è stato il fatto che si tratta di un sistema intelligente ed è proprio in questo che secondo Perry l'X-Box potrebbe fallire. "Nei panni di Microsoft" – ha continuato – "eliminerei il logo Microsoft dalla console. Spero anche che realizzino versioni da collezione della console sotto forma di X cromata". È ormai risaputo che la versione standard dell'X-Box non avrà la forma di X argentea, ma gli argomenti di Perry sono realistici: se la console apparisse così, il suo profilo ci guadagnerebbe senz'altro.



IN RETE!

>> La PlayStation2 di Sony è finalmente on-line!

Sono giunte nuovi dettagli sul disco rigido della PlayStation2 e sulle sue periferiche di rete: tra essi queste prime immagini della voluminosa espansione giapponese.

Nelle versioni europea e americana, però, come già detto il mese scorso, l'unità si potrà inserire ALL'INTERNO della console e le fornirà tutte le capacità di rete e di memoria di un moderno PC, tra cui la capacità di scaricare e archiviare materiale digitale. Prima del lancio europeo previsto per il 2001, Sony creerà un sito a banda larga con musiche e filmati che potremo scaricare sulla nostra PlayStation2. Il disco rigido potrebbe perfino modificare il nostro modo di giocare. Nuovi episodi, piste, personaggi eccetera potranno essere scaricati e archiviati sul disco. I nostri giochi potranno proseguire all'infinito: ci basterà disporre del disco originale per poterci scaricare da Internet i livelli successivi! Sony è decisa a lanciarsi nel gioco in rete in tempo reale non appena possibile, dopo l'uscita della PlayStation2. Grazie alla periferica, inoltre, non dovremo preoccuparci dei rallentamenti: questa è infatti in grado di trasmettere molte più informazioni al secondo rispetto a un modem. Potremo giocare via Internet velocemente e senza problemi... non vediamo l'ora!





▲ L'aggiunta del disco rigido accentua l'aria da grattacielo di New York del sistema.

NOTIZIE BOLLENTI

RIMANDATO GBA ADVANCED
La data di pubblicazione in Giappone del Game Boy Advanced, il nuovo Game Boy Nintendo, è stata posticipata a novembre; è tuttora indefinita la data di pubblicazione in Europa. Prevediamo comunque che sia il Game Boy Advanced che il Dolphin saranno in esposizione allo Spaceworld Nintendo di Tokyo il 25 agosto, perciò dopo questa data sapremo tutto...



ADDIO NEO GEO
Il Neo Geo Pocket non esiste più! SNK, casa produttrice di questa console tascabile, è uscita dai mercati americano ed europeo nel tentativo di ridurre i costi... e anche la distribuzione dei suoi titoli per PlayStation e Dreamcast cesserà immediatamente! I fanatici del tascabile faranno meglio a procurarsi un Neo Geo finché sono ancora disponibili titoli classici come Sonic e Metal Slug.

PLAYSTATION2... E MEZZO
Sony sta già realizzando una nuova versione della PlayStation2 per il mercato giapponese. Sebbene identica nell'aspetto alla PlayStation2, la nuova console ha una nuova scheda di circuiti che ne rende più economica la produzione e impedisce l'utilizzo di chip a fini pirateschi.



NIENTE NASEEM?
Prince Naseem Boxing, il titolo più volte rimandato di Codemasters di cui abbiamo parlato per l'ultima volta qualche mese fa su Games Master, potrebbe non uscire mai in Europa. Una nuova versione del gioco, che si vale della licenza di Mike Tyson, è attualmente in produzione per il mercato USA, ma Codemasters non ha ancora deciso quale delle due versioni uscirà qui da noi!

SUL PIANETA NABOO

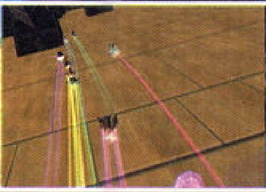
>> Ecco i due nuovi titoli di Guerre Stellari per PS2!

Quale miglior uso si potrebbe fare della favolosa potenza grafica della PS2 che utilizzarla per un po' di azione alla Guerre Stellari?
LucasArts, casa creatrice della serie X-Wing, di Dark Forces e di moltissimi altri titoli ispirati a Guerre Stellari, sta lavorando a non uno, ma ben due nuovi giochi. Episode 1: Starfighter è uno sparatutto 3D ispirato all'ultimo film, in cui potremo volare in missione contro la federazione dei mercanti. Potremo perfino partecipare alla scenografica battaglia contro la nave di controllo dei droidi in orbita intorno a Naboo! L'altro gioco è Super Bombad Racing, un gioco di corse alla Mario Kart che vedrà personaggi come Yoda e Anakin sfrecciare a bordo di go-kart futuribili. Le teste dei personaggi saranno buffamente ingrandite e ciò non guasterà di certo...


>Darth Maul e Sebulba sono solo due dei personaggi presenti.












La PlayStation vivrà ancora a lungo, finché riuscirà a reclutare delle star come Duke Nukem.

MISSIONE NUCLEARE

>> Duke Nukem è tornato!

Lo sappiamo tutti: Duke Nukem non è uno che scherza quando si tratta di feccia aliena. A lui gli alieni piace spappolarli ed è esattamente ciò che si prepara a fare in Planet Of The Babes, utilizzando le più spaventose armi mai viste.
N-Space, casa creatrice di Duke Nukem: A Time To Kill, sta sviluppando uno sparatutto tridimensionale che promette alcune insolite innovazioni, oltre a una caterva di armi e alle classiche battute del personaggio.
Appoggiato dall'Unified Babe Resistance Movement, Duke è in missione attraverso il tempo per salvare il genere femminile. Stavolta dovrà affrontare un intero zoo di scimmioni alieni, come scimpanzé carnivori e gorilla succhia-sangue. Farà meglio a portarsi lo spray antipulci...

I BEASTIE BOYS COMPORRANNO LA COLONNA SONORA DI SSX, TITOLO DI SNOWBOARD DI EA PER PS2!

UN VIAGGIO FANTASTICO



>> Le nuove foto di Final Fantasy 9!

Il nuovo colossale capitolo della serie Final Fantasy è sempre più vicino e siamo riusciti a mettere le grinfie su qualche nuova fotografia, giusto per dare l'idea di ciò che ci aspetta.
Final Fantasy 9 sarà l'ultimo titolo della serie per PlayStation e confidiamo quindi che sarà sbalorditivo. Dovrebbe uscire nel periodo natalizio: non manca molto, dunque. Presto pubblicheremo un'anteprima completa: per il momento, godiamoci queste deliziose immagini!



Gli sfondi rimangono pre-renderizzati, ma sono ormai un classico.


I personaggi sono molto più grossi questa volta e si muovono in modo più realistico.



Presto il gioco uscirà in Giappone, perciò Games Master ne saprà molto di più.

HOMER COI MUSCOLI

>> Saliamo sul ring con i Simpsons!

Ci siamo sempre domandati che aspetto avrebbe avuto Montgomery Burns con le gambe annodate dietro la testa? Allora siamo matti!
Fox Interactive sta lavorando su un buffo titolo di wrestling per PlayStation intitolato Simpsons Wrestling, nel quale Homer e altri 21 personaggi dei Simpsons si affronteranno in un combattimento all'ultimo sangue. Il gioco comprende una varietà di classiche mosse di wrestling e frecciate verbali specifiche per ogni personaggio.





La mosca spagnola viene scaraventata fuori dal ring dal folle Krusty.



Apu affronta la famigerata presa all'inguine di Chihuahua.

NOTIZIE BOLLENTI CON...

Stalker

IL GIORNALISTA PEGGIO INFORMATO DEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI!

Ecco altre notizie sui giochi più caldi di tutto il mondo. Sarebbe impossibile trovarle altrove...

● L'ultima notizia di Microsoft è che l'X-Box 2 è già in lavorazione! La console della nuova generazione avrà uno schermo e un joypad con oltre 100 pulsanti, denominato "tastiera". La nuova console verrà battezzata PC o "Personal Computer"...

● A quanto pare, il gatto giallo che appare nel programma televisivo inglese The Pocketmen continua a ripetere "Pikachu" perché si chiama... Pikachu! Il motivo per cui ripete il suo nome è che è Poké-matto. Graffiali tutti!

● È appena iniziato lo sviluppo di un gioco di corse per PlayStation che utilizzerà macchine vere. Gli sviluppatori sono riusciti a ingaggiare il campione di rally Grant Turismo, che presterà il suo nome al gioco come ha già fatto il professor Toby Hawking per il suo gioco di skateboard.

● Siamo riusciti a sottrarre un documento segreto nella sede di Nintendo, che rivela che il prossimo gioco di Mario per Dolphin sarà un gioco "di idraulici". In "Questo Le Costerà Un Pochino", Mario ritorna alla sua occupazione originaria, liberando lavandini intasati e rapinando vecchie signore!

● Dopo il deludente ritorno di Ecco, Sega ha dichiarato che intende inserire il cetaceo in altri giochi, per aumentarne la popolarità. Presto, dunque, appariranno Ecco La Corsa ed Ecco Il Pallone...

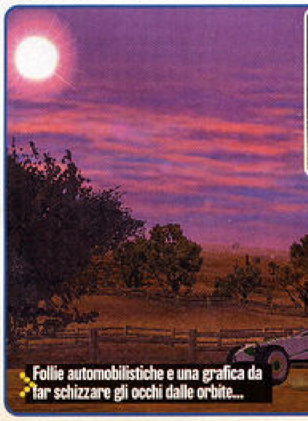
Il mese prossimo avremo altre novità bollenti... tutte in esclusiva!

IL MUSICAL DI POKÉMON SARÀ A BROADWAY IN SETTEMBRE!

CORSE SELVAGGE...

>> ...Rombano i motori!

Grazie a gente come Rage Software, al momento del lancio della console in ottobre i giochi di prima classe non scarseggeranno. Wild Wild Racing è uno di questi giochi: si tratta di un gioco di corse 4x4.
In giochi come questi, l'elemento decisivo è la manovrabilità dei veicoli. Rage assicura di aver fatto le cose come si deve e definisce le macchine "estremamente divertenti da guidare". La sensazione della guida sarà infatti diversa a seconda della superficie su cui viaggeremo: ghiaia, ghiaccio, fango, eccetera. Dopo aver provato il gioco, siamo convinti che per metterlo a punto alla perfezione siano stati necessari tempo e fatica in abbondanza. E non abbiamo detto nulla degli splendidi panorami al chiaro di luna... Il gioco comprenderà varie modalità-campionato a cui prenderanno parte diverse classi di veicoli; ci saranno anche speciali piste acrobatiche e prove di guida estreme. Se ce la caveremo bene in queste ultime avremo accesso a macchine e piste bonus. Il tutto si preannuncia allettante; quanto all'aspetto, è fantastico.



Follie automobilistiche e una grafica da far schizzare gli occhi dalle orbite...





NOTIZIE BOLLENTI

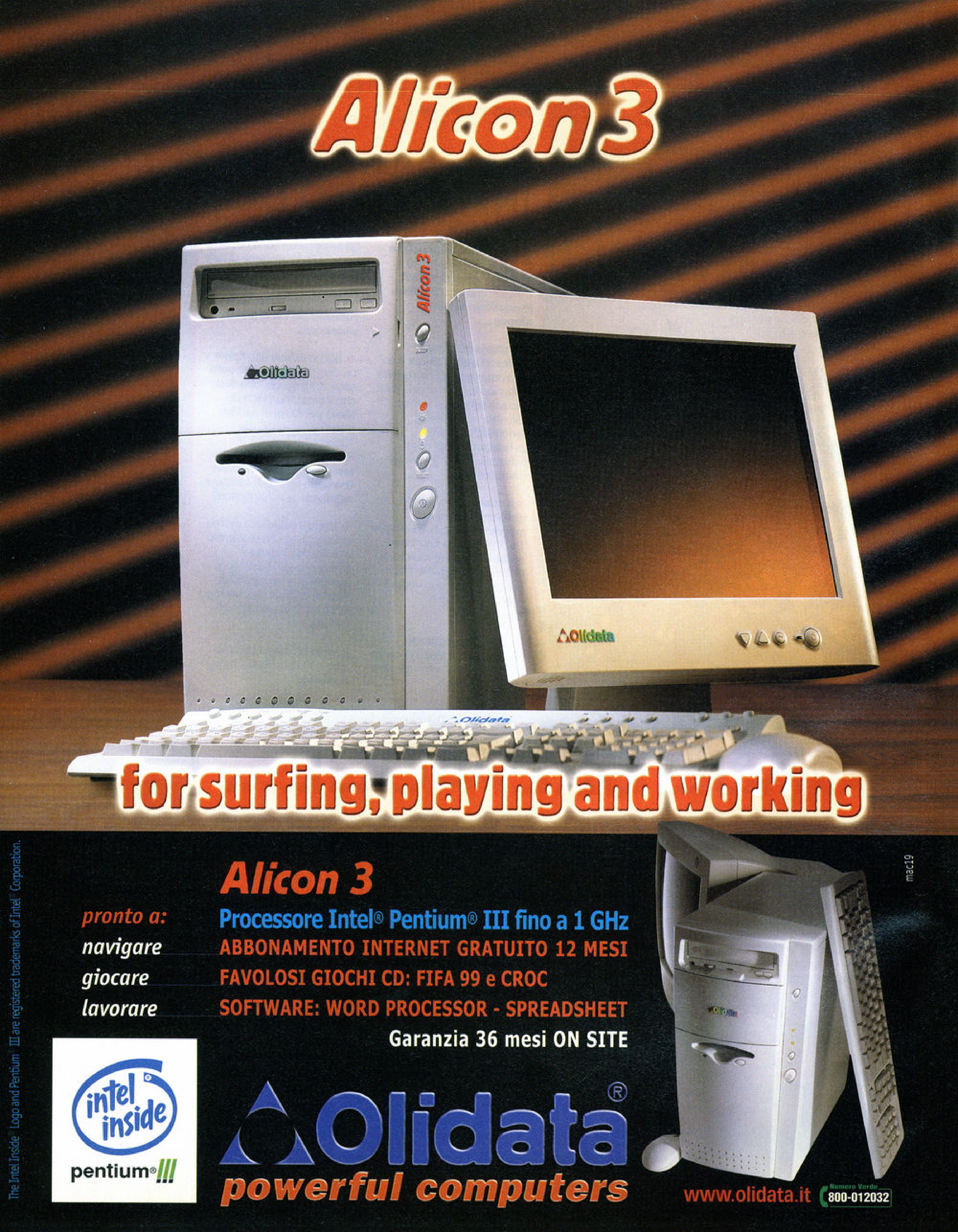
PLAYSTATION2 APERTA A TUTTI
Con una mossa senza precedenti, Sony si prepara a consentire a tutti gli altri produttori di periferiche di produrre dispositivi con la tecnologia della PlayStation2, che li renderà compatibili con i programmi per questa console. Ovviamente Sony incasserà forti percentuali, ma in un prossimo futuro potremo avere lettori DVD o computer compatibili con i giochi per PlayStation2!

GIOCHI GRATIS?
È appena stato lanciato un nuovo sito dal quale possiamo scaricare gratuitamente fantastici giochi per PC. Visitando l'indirizzo www.freeloader.com potremo scegliere giochi come Jimmy White's Cueball o Hidden & Dangerous! Sono necessari 15-20 minuti per lo scaricamento dei giochi, che vengono pagati mediante crediti che possiamo accumulare cliccando sui riquadri pubblicitari e partecipando a gare on-line.

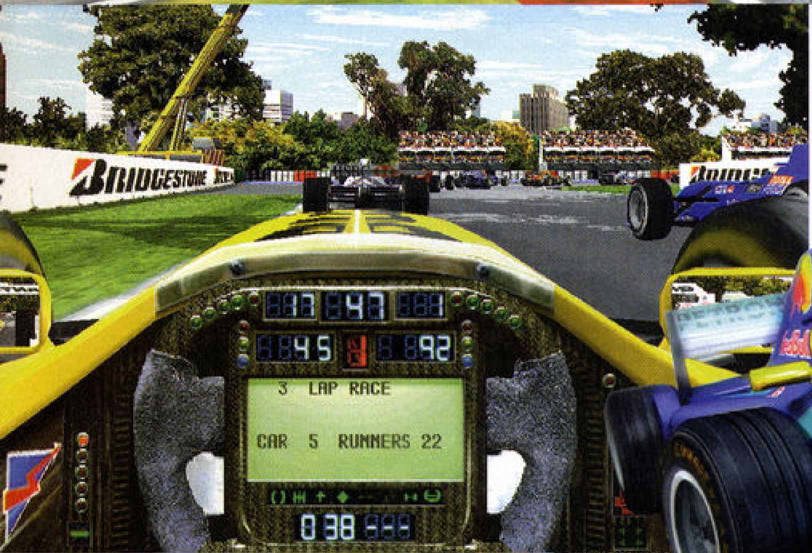


IL SIGNOR SPOCK IN SEAMAN
Nella versione americana di Seaman, il bizzarro gioco per Dreamcast dedicato a un uomo-pesce, il narratore sarà nientemeno che Leonard Nimoy, celebre per Time Computers e soprattutto per Star Trek. Sarà il signor Spock in persona a comunicarci se i nostri Seaman saranno a posto o in una situazione critica.

GROUND CONTROL PER PLAYSTATION2
Il rapido e frenetico titolo di strategia in tempo reale per PC Ground Control uscirà anche sulla PlayStation2. Gli sviluppatori Massive Entertainment sperano di portare il gioco a un nuovo livello grazie alla potenza della PlayStation2.


Alicon 3
Alicon 3
Olidata
Olidata
Olidata
for surfing, playing and working
Alicon 3
pronto a:
navigare
giocare
lavorare
Processore Intel® Pentium® III fino a 1 GHz
ABBONAMENTO INTERNET GRATUITO 12 MESI
FAVOLOSI GIOCHI CD: FIFA 99 e CROC
SOFTWARE: WORD PROCESSOR - SPREADSHEET
Garanzia 36 mesi ON SITE
intel inside
pentium®III
Olidata®
powerful computers
www.olidata.it
Numero Verde 800-012032
The Intel Inside® Logo and Pentium® III are registered trademarks of Intel® Corporation.
mac19





GRAND PRIX 3

Siamo all'ultimo giro!

Alla fine l'attesa è giunta a termine! Tanto tanto tanto tempo fa Geoff Crammond ha inventato un gioco di Formula 1 per PC chiamato Grand Prix. Qualche anno più tardi ne ha realizzato un seguito e ha passato gli ultimi 3 anni a produrre questo gioco superaccelerato 3D. È la simulazione di guida più realistica di sempre e la recensiremo il prossimo mese!





p.16

METAL GEAR SOLID 2
Snake è tornato! Eccolo aggirarsi su una nave cisterna nelle mani dei terroristi! Perché non unirci a lui e dare un'occhiata all'anteprima più calda dalla fine dell'E3?

IN USCITA A: ORA | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: SEGA | EDITORE: ACCLAIM | CARATTERISTICHE: VMU, LINK MODE | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: CORSE | GIOCATORI: 1-2

I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Circuiti	5
Piloti	8
Livelli	3
Paesi	3



Ferrari 355 Challenge



NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!

OK: cosa c'è **di più veloce di una Ferrari 355?** Una Ferrari 355 rossa! **E chi ce l'ha rossa?** Chiaro: noi!

Quando si vuole creare un gioco che contenga una sola macchina, è meglio che questa macchina sia ottima... e la Ferrari lo è di sicuro.
Ha tutto: storia, fascino, alte prestazioni, quattro ruote come minimo e quei deliziosi gancini ai quali possiamo appendere la giacca. Wow. Ora gli utenti di Dreamcast potranno godersi questa esperienza, senza dover pagare premi di assicurazione astronomici. Questo gioco è la conversione dell'ultra-realistico 355 Challenge da sala giochi, ma è ovviamente privo dell'elaborata struttura con volante, cambio e tre schermi che davano una visuale dell'azione a 360 gradi. Chiaramente viene perduto un po' del fascino del gioco, ma la splendida manovrabilità e la precisione dei movimenti rimangono.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

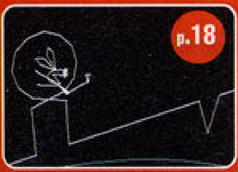
Virtua Fighter 3tb	90%
House of the Dead 2	81%
Sonic Adventure	91%
Chu Chu Rocket	81%
Crazy Taxi	90%
Ecco the Dolphin	54%

UNICO

Questo titolo di corse non si può definire un rivale di Gran Turismo, poiché si basa su un concetto un po' diverso. Se Gran Turismo è zeppo di macchine e di funzioni, il fascino di Ferrari 355 Challenge è molto più specifico. Qui si tratta di tuffarci nel mondo della Ferrari, apprendendone le sottigliezze e le abilità necessarie a trasformarci in re della strada. La precisione dei movimenti del gioco è tale che

> "... **non è** una semplice corsa, **ma una** simulazione **con tecnologie della** prossima generazione..."

non ci basteranno un paio di giri per prenderci confidenza. Pur essendo nato come titolo da sala giochi, non si tratta affatto della solita corsa spensierata. Qui parliamo di simulazione pura, riprodotta con le tecnologie della prossima generazione. Con il contributo della squadra Ferrari e la guida del guru di Sega Yu Suzuki, era chiaro che si sarebbe trattato di un titolo di alta classe. Il mercato dei giochi di corse è al affollato, ma c'è sempre posto per un titolo così...



VIB RIBBON p.18

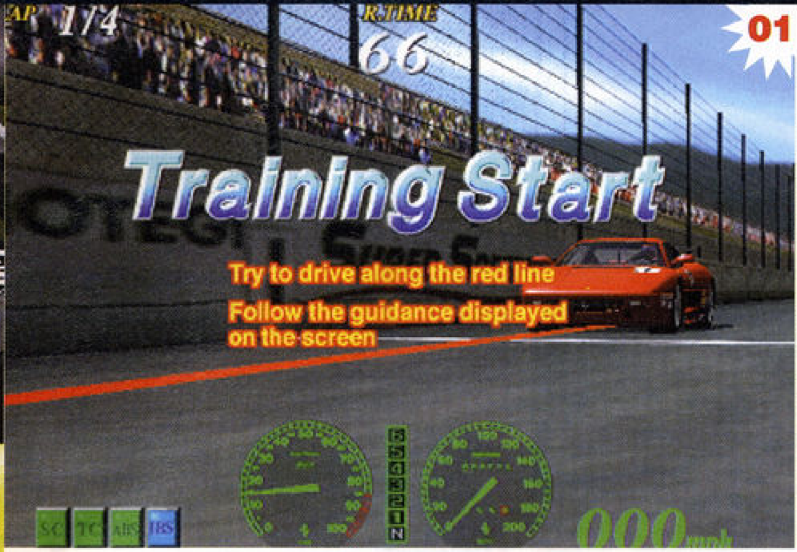
PaRappa con contorno di animazioni sperimentali ceche e ritmi martellanti: ecco il più bizzarro titolo mai sbarcato nella redazione di Games Master.



JET SET RADIO p.20

Dipingiamo la città di rosso, poi di giallo e poi ancora di rosso... sfrecciando sui pattini! Uno dei più brillanti titoli per Dreamcast presentato all'E3 ha fatto sosta da noi.

INOLTRE









01 Questo gioco è una vera sfida: per questo ci accompagna lungo ciascuna pista in modo comodo e calmo. 02 Seguendo la linea sui rettilinei possiamo assicurarci di imboccare le curve successive con la giusta angolazione. In questo gioco la precisione è tutto. 03 Riceviamo perfino informazioni sulla curva successiva. 04 Utilizzando il sistema IBS non dovremo preoccuparci di frenare o di cambiare le marce e potremo concentrarci sulla nostra traiettoria.

SOLO IO E LA MIA MACCHINA...

Di solito le piste non sono il massimo quanto a panorama circostante: ci sono la strada, la folla e un po' di erba. Per rendere un po' più affascinante l'esperienza, perciò, gli sviluppatori ci hanno messo qualche splendido tramonto.



◄ Si sa: rosso di sera, bel tempo si spera...

▼ La sfida a due giocatori mostra una sfumatura di giallo meno drammatica. L'azione raddoppia, ma i dettagli rimangono intatti.



► Teniamo gli occhi sulla pista, senza farci distrarre da questi splendidi cieli.



AI BOX!

In modalità Arcade la nostra macchina non può subire danni, perciò i box contano poco. In modalità Championship, però, qualche sosta dovremo farla. L'animazione dei box è così dettagliata che si vedono i meccanici trafficare con ogni singolo bullone!



▲ Non dovremo preoccuparci tanto dei danni alla carrozzeria, ma dell'usura dei pneumatici.



▲ Il computer prende il controllo della macchina: non si fida della nostra capacità di parcheggiarla...



▲ Se le gomme si usurano la macchina risponde in modo meno preciso: qui entrano in scena i box.



▲ La sosta ai box richiede circa 20 secondi, perciò usiamola con parsimonia. Al Gran Premio ce ne mettono 10...

NOTIZIE SUL TRAFFICO

Sebbene nella versione per Dreamcast ci sia un solo schermo, questo contiene tutte le informazioni che potremmo desiderare. Abbiamo poi lo specchietto per vedere chi abbiamo in coda e perfino un radar per controllare le zone invisibili.



Il diagramma della pista tiene conto dei nostri spostamenti, perciò sappiamo sempre cosa ci attende.

IB-CHE?

Uno dei molti strumenti con cui il gioco ci viene in aiuto è il sistema IBS: "Intelligent Braking System", ovvero sistema di frenata intelligente. Questa funzione ci fa rallentare automaticamente fino a una velocità adatta per imboccare ciascuna curva.



SORPRESE? NO GRAZIE!

Addio oggetti che compaiono dal nulla. Sebbene le piste non trabocchino di elementi ambientali, tutti quelli che ci sono emergono gradualmente in lontananza. Delizioso!



◄ La pista si ricopre rapidamente di tracce di frenate. Gomma bruciata!

SCALDIAMO I MOTORI!

Il secondo passo, dopo aver preso confidenza con le manovre è affrontare altre sette Ferrari sulla pista. Per fortuna i piloti controllati dal computer reagiscono avventatamente quanto noi: anche loro quindi rischiano di finire in testacoda nelle curve più insidiose o di schiantarsi contro il muro mentre si concentrano nel tentativo di non tamponarsi tra loro. C'è di che fare a pezzi il paraurti e piazzarsi in testa è veramente difficile. Il minimo errore può costarci secondi preziosi.



In questa versione in anteprima questa macchina rosa sembra starci sempre alle calcagna.





► Nel dubbio, seguiamo la traiettoria delle altre macchine.

◄ Abbiamo tutti la stessa macchina, perciò non avremo scuse per guidare da schifo.



▲ Ehi, visto? Si vedono le mani del pilota virtuale!



▲ Usiamo il radar nella parte superiore dello schermo per vedere se altre macchine minacciano la nostra posizione. Il radar compensa l'assenza di specchietti laterali.



BEL CASCO!

La quantità di dettagli presente in questo gioco è davvero impressionante.



La sequenza iniziale fa un ottimo uso della grafica del gioco.



L'intero gioco celebra la Ferrari: perfino i guanti.



È quasi una sorta di feticismo motoristico: la gente adora la Ferrari!

LE STRADE TORTUOSE DI LONG BEACH

La pista americana è la più difficile del gioco. È concentrata in un'area ristretta e ogni curva è una chicane o una curva a U. Solo sui lunghi rettilinei potremo superare, e solo per breve tempo, i 50 orari.





▲ Le piste sono così insidiose che siamo costretti ad affrontarle a una velocità da lumaca. Non potremo superare le curve a suon di slittate: qui bisogna guidare pulito e preciso.



◀ La folla americana sta dietro le reti di protezione... al suo posto!

▶ Su questa pista così ristretta si rischia di trovarsi un po' scomodi.



DUE IN UNO

Pur potendosi considerare una simulazione, Ferrari 355 Challenge comprende anche una modalità Arcade. Qui potremo correre tre giri su una tra cinque piste. Non dovremo preoccuparci solo delle altre macchine, però, ma anche dell'orologio!



Una rigorosa simulazione con un tocco da sala giochi, con tanto di telecronaca.



Anche il minimo dettaglio ci costerà del tempo, perciò concentriamoci!

DIVERTIAMOCI A SUZUKA!

È la seconda pista ed è ancora più dura. Ce ne sono una versione abbreviata, che comprende la maggior parte delle curve, e una completa, utilizzata per le prove di resistenza.

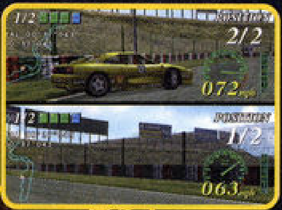
▶ Cos'è un gioco di corse con un'ottima grafica? Un gioco di corse bello da vedere...



▲ Un suggerimento: stiamo alla larga dall'erba, perché ci rallenta di brutto... e poi le aiuole si rovinano!

PER CERTE COSE BISOGNA ESSERE IN DUE...

...per esempio, per la modalità a due giocatori. È una classica modalità a schermo condiviso; le altre macchine scompaiono, ma i dettagli e la precisione del gioco sono gli stessi della modalità a giocatore singolo.





▲ La pista sembra un po' troppo deserta senza tutte le altre macchine.



▲ La traiettoria se ne va alla malora quando siamo impegnati a impedire al nostro avversario di superarci.

SUGO... AL POMODORO O AL PEPERONE?

Sugo, l'ultimo dei tre circuiti giapponesi, è a metà tra gli altri due. Non è la prova di resistenza della versione lunga di Suzuka, ma è più impegnativo di quella corta. La forma a "scodella" della pista ci ispira una ingannevole sensazione di sicurezza, poi il circuito impazzisce all'improvviso e si mette a contorcersi quasi per dispetto.



▲ Alcuni ritengono che una macchina grossa sopperisca ai loro limiti. Quel che è certo è che li fa filare più veloci...



▲ Ehi, così non vale! Il tipo davanti ha anche lui una Ferrari rossa! Lo sanno tutti che è il modello più veloce!



▲ Sugo è uno dei circuiti giapponesi più originali, ma non è particolarmente ricco. Lo steccato è carino, però.

Prime Impressioni

Il fascino del Cavallino Rampante.



Chi l'avrebbe detto che guidare una Ferrari fosse così difficile? Eppure lo è... dovremo usare adeguatamente i freni e tutto il resto. Questo è un gioco ideale per i fanatici della guida pronti a scalare la sua ripida curva di apprendimento. Per fortuna, però, il gioco ci viene a prendere a metà strada, per così dire.
Le tre tappe da superare, cioè allenamento, guida e gara, sono perfettamente bilanciate in modo da costituire una sfida impegnativa ma non frustrante.
All'inizio è d'obbligo l'uso dell'IBS: potremmo credere che renda il gioco troppo semplice, ma già tenere la traiettoria è una difficoltà in sé. Il retro della macchina sbanda paurosamente, i freni e lo sterzo possono trarci in inganno e i muri sembrano sbucare fuori dal nulla. Solo imparando a usare con precisione i comandi analogici possiamo sperare di mantenerci in pista: per controllare l'equilibrio della macchina sono necessari continui aggiustamenti con lo sterzo.
Questo gioco colpisce per la sua grafica brillante, la quantità di fotogrammi al secondo e lo stile sofisticato. Pur cercando di vivacizzare la situazione con un commento in stile Ridge Racer, si tratta di un gioco serissimo.
È un gioco intelligente... e lo sa.



BENE / MALE

☺ È un titolo che trasuda qualità: una delle più sbalorditive simulazioni di qualsiasi formato in circolazione al momento.

☹ Offre una sola macchina, non molte piste e due giocatori. C'è poco per soddisfare gli amanti del calcio e del wrestling...

QUANDO USCIRÀ?

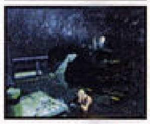
Finora abbiamo visto solo la versione provvisoria in anteprima; dovremo quindi aspettare ancora un po'.

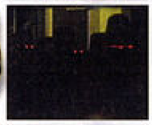
IN USCITA A: N.D. | FORMATO: PLAYSTATION2 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: KONAMI | EDITORE: KONAMI | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK 2 | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1





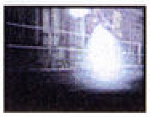


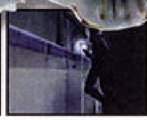
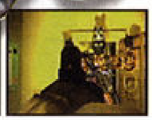




A parte la pettinatura di Snake, in questo gioco tutto quanto trasuda classe.






E QUESTA CHI È?

Forse questa ragazza armata fino ai denti fa parte dei misteriosi "Figli della Libertà". Finora si è vista solo in una scena a base di coltello.



Una tipa pericolosa, con il cranio rasato e questo abbigliamento. Dov'è Meryl quando abbiamo bisogno di lei?



Snake affronta la donna misteriosa in una sparatoria in corsa.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Snake è tornato, più furtivo che mai e **impegnato ad affrontare il** mostro metallico più **grosso di sempre**!

Quanto ci ha messo Metal Gear Solid 2 per diventare il videogioco più atteso del mondo? Nove minuti.
Tanto è durato il video proiettato all'E3 di Los Angeles in maggio. Non ci sono dubbi: questo è il più entusiasmante tra i giochi per PlayStation2 attualmente in fase di sviluppo. È però completo solo al 10%. Ci siamo dati una calmata e siamo riusciti a mettere insieme tutto quanto sappiamo attualmente del progetto.

TERRORISTI

Il gioco è ambientato a New York qualche anno dopo il primo. Il guru di Metal Gear Solid, Hideo Kojima, ha dichiarato che il prodotto "metterà in discussione gli effetti della digitalizzazione della società". Pare che sotto ci sia un'altra malvagia organizzazione, forse i "figli della libertà" del sottotitolo, in possesso di un robot alto 60 metri, Metal Gear Ray. Anche questa volta il destino del mondo è nelle abili mani di Snake. Il quale dovrà vedersela con qualche vecchio amico: Revolver Ocelot, per cominciare, che nel video appare impegnato a dare fastidio a bordo di una nave cisterna spazzata dalla tempesta. Pare che il tipo lavori per un'organizzazione terroristica il cui capo, si dice, è Liquid Snake. "Si dice", perché come tutti ricordiamo Liquid Snake è stato ucciso dal virus FoxDie al termine del primo gioco. Scommettiamo che si tratta di un Liquid Snake clonato? DNA a parte, scopriamo insieme cosa il signor Kojima ci ha preparato per quando finalmente premeremo Start sul nostro Dual Shock2...

> **...pare che** Ocelot sia tornato **e crei dei** problemi a bordo di una **nave cisterna** spazzata dalla tempesta...

SOTTO LA PIOGGIA

Il video presentato all'E3 si apre con Snake che, in stile Terminator, si teletrasporta sul ponte di una nave cisterna spazzata dalla pioggia. La pioggia non è mai stata così esaltante.



La visuale in prima persona permette di vedere le gocce di pioggia.



Le gocce rimbalzano in modo realistico sui corpi dei personaggi!

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Metal Gear Solid	94%
Metal Gear Solid: Integral	90%
Metal Gear Solid (GB)	92%




In stile Under Siege, l'azione si svolge su una nave cisterna e a New York!

SI PARTE... DI NASCOSTO!

Non dimentichiamo qual è l'elemento principale che ha fatto di Metal Gear Solid 2 il gioco più atteso di ogni tempo: i movimenti furtivi! Elemento che, grazie ai pulsanti analogici del Dual Shock2, si prepara a toccare vette mai viste. Premendo lentamente il pulsante di fuoco, vedremo Snake estrarre "furtivamente" la pistola. Premendolo rapidamente la estrarremo più in fretta.



▲ Questa è la grafica del gioco. Cosa potremmo desiderare di più? Viste quelle ombre?



▲ Ancora una volta è necessario sottrarsi al campo visivo delle guardie e delle dannate telecamere di sicurezza.



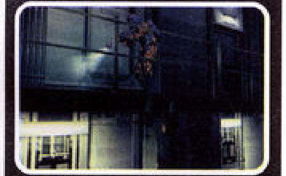
▲ Una volta aggirati i soldati, cogliamoli di sorpresa e facciamoli fuori in silenzio. Ssst....

AGILE, EH?

Nel nuovo gioco Solid Snake sarà più maneggevole che mai. Potremo saltare, arrampicarci e dondolarci dalle ringhiere.
Non aspettiamoci però balzi continui in stile Lara Croft: dovremo più che altro nasconderci dalle guardie e sfruttare l'ambiente per procedere con la massima cautela.



▲ L'uso dell'arrampicata è simile a quello della strisciata in Syphon Filter.



▲ Il nuovo Solid Snake si arrampica su e giù. Attento alle dita!

SPARARE PER UCCIDERE

La modalità di tiro in prima persona di MGS ci ha lasciati entusiasti. Oltre a sparare alla testa come in Goldeneye, potremo sparare allo scenario per distrarre i nemici: colpendo un tubo di riscaldamento faremo sì che emetta uno spruzzo di vapore.



◄ Snake cerca rapidamente di nascondere un altro cadavere. Ma chi è, Psycho?





Gli scudi antiproiettile non sono un problema: basta che ci abbassiamo e spariamo loro nei piedi!

SONO SVEGLI!

Il boss di Metal Gear Solid, Hideo Kojima, promette guardie molto più sveglie. Anzi, ha dichiarato che l'intelligenza artificiale del gioco utilizzerà un terzo della potenza dell'Emotion Engine e costituirà la novità principale. Dove eravamo abituati ad affrontare un solo soldato ne troveremo una squadra intera!



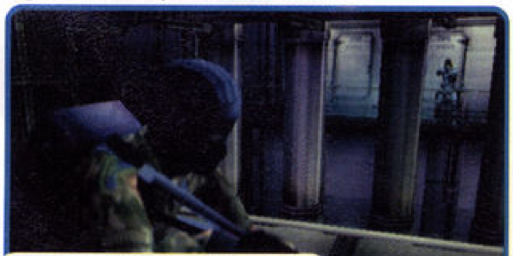
▲ I soldati sono molto più intelligenti che in passato e hanno pure le torce.



▲ Una scarica di pallottole sparpaglia dappertutto il contenuto dello scaffale.

DA SBAVARE SULLA CONSOLE!

Le immagini di Metal Gear Solid 2 sono incredibili. I modelli dei personaggi sono tra i più realistici visti finora e lo scenario, interamente distruttibile, presenta dettagli da capogiro. Meglio così: una grafica così fantastica renderà il gioco ancora più entusiasmante.





▲ Non saprà mai cosa lo ha colpito... era una pallottola.

◄ Se la cava bene questo Snake, eh?



Per eliminare queste guardie ci vuole un bel dardo narcotico alla testa!

Prime Impressioni

Non credevamo ai nostri occhi...

Il filmato da nove minuti di Metal Gear Solid 2 ha prodotto bocche aperte e occhi sbarrati: i malati guarivano e uomini adulti cadevano in ginocchio singhiozzando per l'emozione. Ecco di seguito i nostri appunti scarabocchiati rapidamente durante la visione.

- La pioggia incredibilmente realistica che cade su Snake mentre si nasconde sul ponte della nave cisterna controllata dai terroristi, all'inizio del video. Si vedono le singole gocce rimbalzare sulla sua tuta. Mai visto prima un effetto atmosferico così in un videogioco!
- La prima sequenza di Snake che corre: un'animazione incredibile, che supera di gran lunga la maggior parte dei filmati pre-renderizzati in circolazione. La miglior grafica della storia?
- Il punto in cui Snake distrae una guardia lanciando un bossolo e quindi si mette al sicuro rotolando.
- Le sparatorie in prima persona. Si vede Snake inseguito da guardie che indossano visori a infrarossi. Lui spara a un tubo lì accanto che scarica addosso a loro un getto di vapore bollente.
- Il punto in cui le guardie dispongono di scudi di plexiglas antiproiettile. Le pallottole di Snake non possono perforarli, ma lui passa alla visuale in prima persona e spara a un piede a una guardia!
- Snake scivola oltre un gruppo di soldati, ma per colpa della pioggia si è preso il raffreddore! Così starnutisce e le guardie si voltano, con i classici punti esclamativi di Metal Gear Solid al di sopra delle loro teste!



BENE / MALE

😊 È semplicemente la cosa più sbalorditiva che abbiamo visto da un pezzo, con una straordinaria grafica cinematografica

☹ Ci vorrà più di un anno prima che una copia completa del gioco faccia bella mostra di sé nella redazione di Games Master.

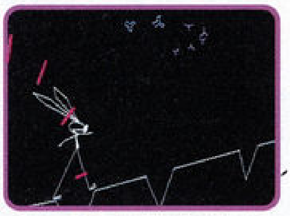
QUANDO USCIRÀ?

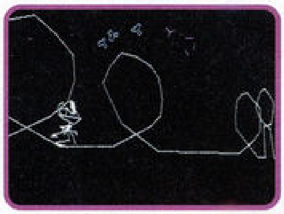
Al Tokyo Game Show ne vedremo probabilmente una versione avanzata, forse addirittura giocabile.

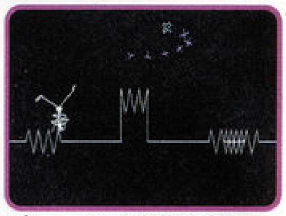
IN USCITA A: SETTEMBRE | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: NANA ON-SHA | EDITORE: SONY | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: MUSICALE | GIOCATORI: 1

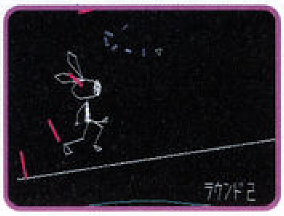


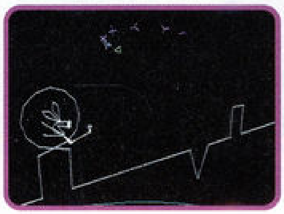
L'unicità di Vib Ribbon non lo rende molto attraente sulla carta.



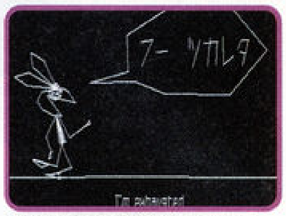








È incredibile che nel 2000 Sony pubblichi un gioco con una grafica poco superiore a quella di Pong!



È raro, però, imbattersi in un titolo così straordinariamente originale. Vale davvero la pena inserirlo nella nostra collezione di giochi per PlayStation.

Vib Ribbon

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

In pista, si balla! **È arrivato il folle coniglio** Vibri e **balla al ritmo** dei **NOSTRI pezzi!**

A volte, strano è bello. OK, a nessuno piace trovare qualcosa di "strano" in un hamburger, ma quando si tratta di videogiochi, le cose cambiano. Cambiano soprattutto se parliamo dell'ultimo articolo partorito dalla fertile mente di Masaya Matsuura, produttore di PaRappa the Rapper e Um Jammer Lammy. Vib Ribbon è davvero una stramba trovata, anche per un uomo che ci ha dato le cipolle-kung fu. Proviamo a immaginare un mondo in bianco e nero a grafica vettoriale, con il coniglio ballerino Vibri.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

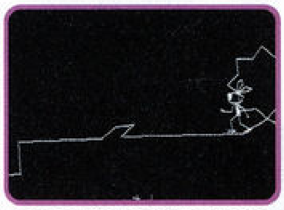
PaRappa the Rapper	88%
Um Jammer Lammy	82%

Il roditore si muove lungo una linea ininterrotta che cambia forma a seconda del suono e crea ostacoli diversi, che noi dobbiamo evitare, a tempo con la musica.

IL CONIGLIO DANZANTE

La gestione dei pulsanti non si complica mai come in PaRappa. Sono quattro le sagome principali che dovremo saltare premendo i pulsanti al momento giusto. Con i brani più veloci la linea si increspa più rapidamente e le composizioni più complesse danno vita a ostacoli multipli, che richiedono la pressione contemporanea di due pulsanti. Il CD del gioco comprende sei brani super-orecchiabili, prodotti dal gruppo pop nipponico Laugh and Beats. Il pezzo forte di Vib Ribbon, però, è la possibilità di inserire i nostri CD musicali nella PlayStation e vedere che effetto fanno! Più che un gioco, Vib Ribbon va considerato come un nuovo sistema interattivo per ascoltare i nostri CD.

I nostri ringraziamenti vanno a Sony, non solo per aver deciso di pubblicare questo bizzarro prodotto in Europa, mentre non ci sono piani analoghi per gli Stati Uniti, ma anche per avergli assegnato il prezzo d'occasione di 10-15 sterline.



La telecamera ruota intorno al "nastro", rendendolo un po' più interessante...



Noi glielo avevamo detto che non era il caso di provare con il CD dei Napalm Death...

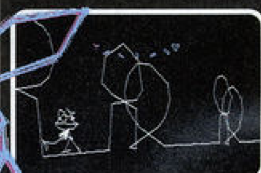
> ... Il coniglio **Vibri si** muove lungo una **linea che cambia** a tempo con la **musica!**

UN CONIGLIO!

Dopo aver provato i sei brani del gioco, proviamo con i nostri CD. Intelligentemente, il gioco analizza in anticipo i brani da noi scelti, producendo ostacoli corrispondenti. Abbiamo notato che la techno produce sequenze di ostacoli regolari, Britney Spears rende la linea più agitata, mentre la musica più tirata la trasforma in uno scarabocchio...



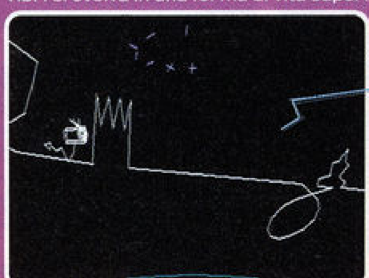
Eravamo certi che i CD di Dan 2 Unlimited ci sarebbero serviti a qualcosa prima o poi!



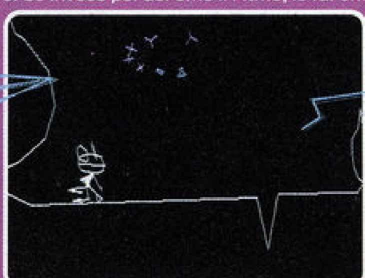
Accidenti, cos'è questa roba? Siamo sicuri che sia veramente musica?

BALLARE PER VIVERE

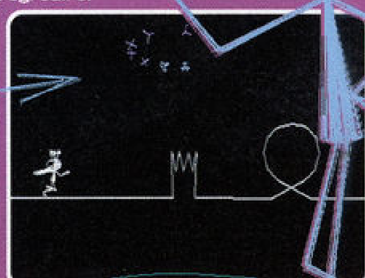
Non vorremmo ripeterci, ma ribadiamo che Vib Ribbon non è tanto un videogioco, quanto un'opera d'arte interattiva... ed è molto meglio di quanto questa espressione lasci intendere. Come facciamo a capire come ce la stiamo cavando? Facile. Superando con successo gli ostacoli faremo sì che Vibri si evolva in una forma di vita superiore. Se invece perderemo il ritmo, lo faremo regredire.



Ehi, si direbbe che stiamo facendo schifo qui! Meglio cercare di tenere il ritmo...



Così va meglio. Questi ostacoli semplici non dovrebbero crearci troppi problemi.



Gli ostacoli più complessi richiedono diverse combinazioni di pulsanti.

BENE > MALE

Non assomiglia a nessun altro gioco ed è un nuovo bizzarro strumento per ascoltare i nostri CD!

Non sempre la grafica rispecchia con precisione la musica e non si può definire un videogioco vero e proprio.

QUANDO USCIRÀ?

Già uscito in Giappone, il gioco sta venendo tradotto in vista di una pubblicazione europea.



Prodotto realizzato su autorizzazione dell'AIC. © 1999 AIC Associazione Italiana Calciatori.
INIZIA IL CAMPIONATO CON IL PIEDE GIUSTO!
Aggiornamento dei dati con i risultati del Campionato 1999/2000.
Campionato Argentino (Apertura e Clausura) e Copa Libertadores.
Completo editor grafico per la creazione dell'abbigliamento dei tuoi giocatori.
Include tutti gli stadi di Serie A, gli stadi reali della 1ª Division Spagnola e della Premier League.
LE STELLE DEL NUOVO CAMPIONATO - POSSIBILITA' DI EDITARE LE SQUADRE - CAMPIONATO ARGENTINO
PcCALCIO 2000 PLUS
A SOLE £ 39.900
VERSIONE COMPLETA
PcCalcio 2000 PLUS.
La versione di aggiornamento a PcCalcio 2000 PLUS è in vendita a 14.900 lire.
Richiede PcCalcio 2000 installato e funzionante.
dinamic MULTIMEDIA
Copyright © 2000 Dinamic Multimedia, S.A.
www.dinamic.it

IN USCITA A: NOVEMBRE | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: SEGA | EDITORE: SEGA | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE | GIOCATORI: 1



Il gioco vi consente di eseguire numerose acrobazie in stile Tony Hawk mentre sparate graffiti a destra e a manca.

Prendere le scorciatoie presenti nei vicoli, è spesso l'unico modo per far perdere le proprie tracce.



▲ Jet Set Radio è uno dei più bei giochi di sempre. Quando vedremo qualcosa di così eccitante per PlayStation 2?



▲ Ottimo lavoro. Non bisognerà perdere troppo tempo ad ammirare le proprie opere, altrimenti i poliziotti riusciranno a raggiungerci!

Jet Set Radio

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Pronti, attenti, via! **Mentre la PlayStation 2 ci offre** molti seguiti, **il Dreamcast** ci delizia con questa **gemma...**

Qui in redazione, la cosa che ci piace fare di più è passare un pomeriggio sui rollerblade a creare graffiti sugli autobus e sulle saracinesche dei negozi. Ovviamente qualche programmatore di Sega deve esserlo venuto a sapere e, dopo aver pensato che in effetti tutto ciò era molto divertente, ne ha tirato fuori questo Jet Set Radio. Anziché essere ambientato nella grigia Milano, Jet Set Radio prende luogo lungo le strade di una Tokyo in stile disegno animato. Assurdo, eh? Il compito del giocatore sarà quello di correre per tutta l'area di gioco cercando di marcare col simbolo della propria banda un determinato numero di aree, senza essere acciuffato dalla polizia.

LA GRANDE CITTÀ

La città è abbastanza vasta e, come in Crazy Taxi e in Driver, saremo liberi di andare più o meno dove vorremo. Ci sono moltissimi oggetti sui quali appoggiarsi per eseguire mirabolanti acrobazie, e diversi piani di azione, dalle stazioni della metropolitana agli attici di palazzi molto alti. Sono presenti anche aree segrete alle quali potremo accedere demolendo muri e scalando palazzi. Fantastico.

Lo stesso impegno è stato messo anche nella parte relativa all'aspetto "graffitaro" di Jet Set Radio. Oltre alle centinaia di graffiti già pronti da usare, i giocatori di Jet Set Radio potranno disegnare i propri graffiti per poi scambiarli con i propri amici o sul sito Web Dreamarena. Come se tutto questo non bastasse, bisognerà anche stare attenti alle bande rivali che cercheranno di strapparvi il controllo di alcune aree. Armiamoci di vernice e via, a pattinare!

> ... correre, disegnare graffiti ed evitare di essere malmenati dai poliziotti...

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Crazy Taxi	90%
House of the Dead 2	81%
Sega Bass Fishing	82%
Virtua Fighter 3tb	90%
Sega Rally 2	93%

PISTA!

Uno degli aspetti più eclatanti di Jet Set Radio è la sua grafica splendida, unita ad animazioni fluidissime. Anziché cercare di far sembrare il proprio gioco il più realistico possibile, Sega ha deciso di creare uno stile molto simile a un cartone animato, combinando immagini 2D e 3D per ottenere effetti strabilianti. Guardate che immagini!



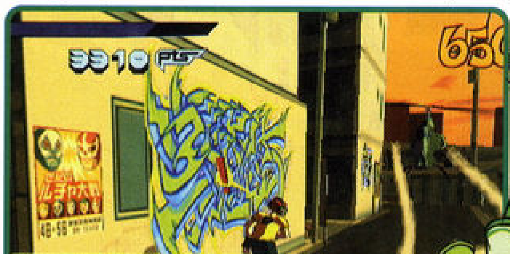
▲ Stanchi di pattinare? Perché non saltare su un autobus? È quello che facciamo sempre, in fondo.



▲ Oltre a dover evitare la polizia, bisognerà anche stare attenti alle bande rivali, che cercheranno di proteggere il loro territorio.

TEMPESTA SU TOKYO!

Se la polizia riuscirà a metterci le mani addosso, sicuramente perderemo un po' di energia. Le scatolette rosse di vernice sparse lungo il livello ci permetteranno di ripristinare un po' della nostra energia. Evitare la polizia ci consentirà, inoltre, di raggiungere la successiva area da colorare più rapidamente, rendendo probabile un succoso bonus.





▲ Un elicottero? Ebbene sì.

◄ Eccoci qua, pescati in flagrante...



Come in Hazard i poliziotti fanno spesso una magra figura.

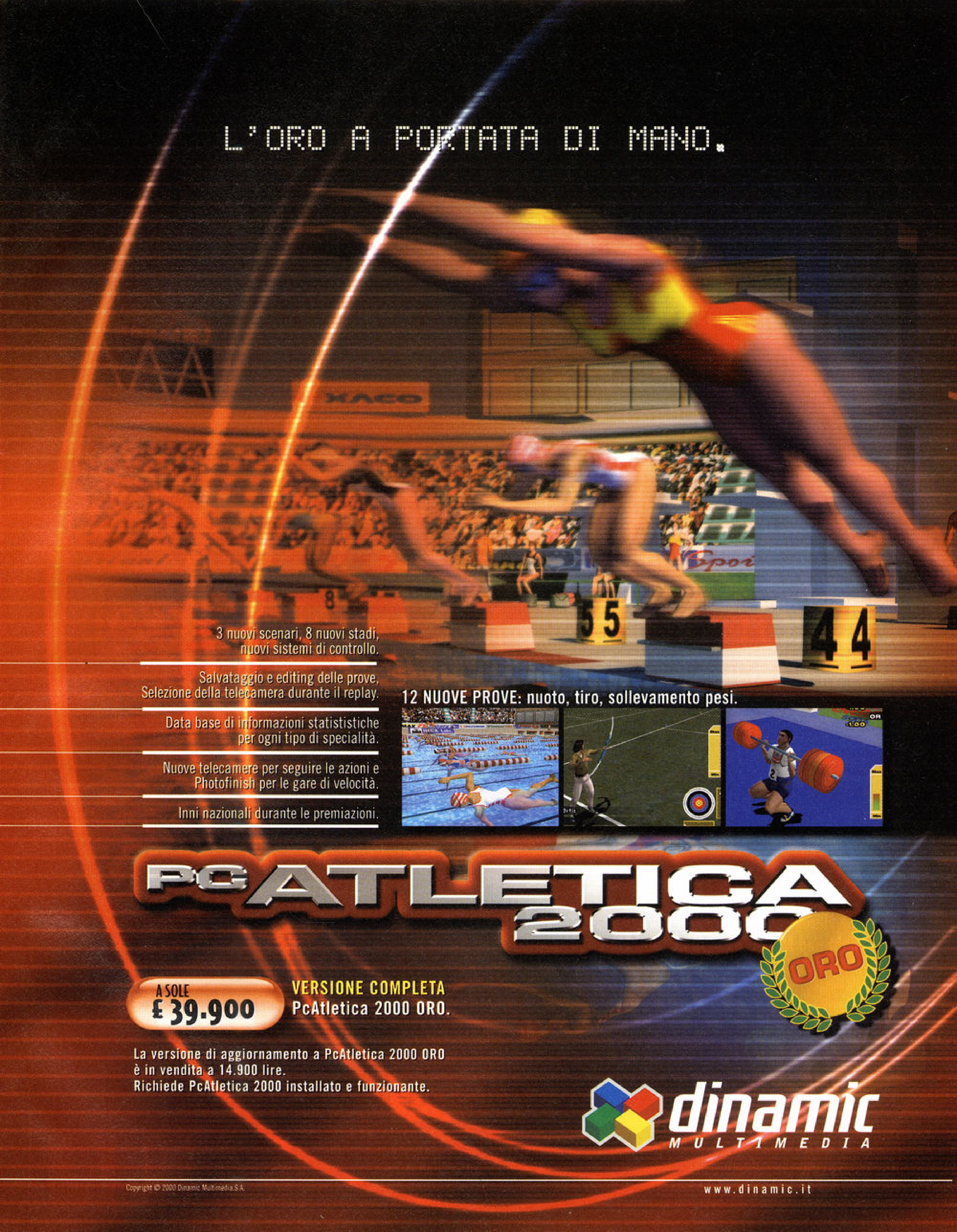
BENE / MALE

Combina i migliori aspetti di Crazy Taxi e Tony Hawk grazie alla sua giocabilità e alla sua grafica!

La novità di essere un artista di graffiti su pattini a rotelle potrebbe scemare dopo qualche tempo.

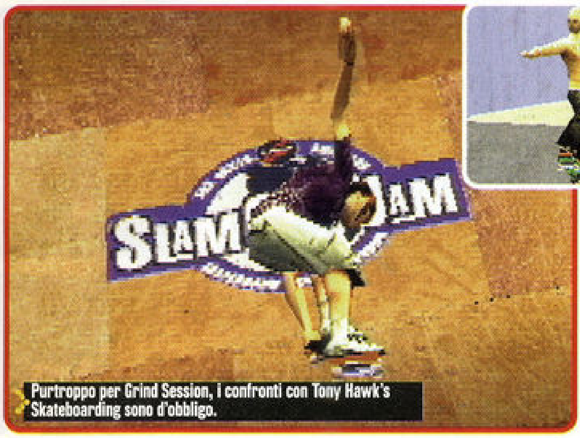
QUANDO USCIRÀ?

La versione vista all'E3 era praticamente completa, nonostante questo il gioco non uscirà prima della fine dell'anno.

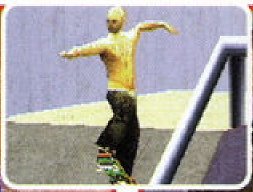

L'ORO A PORTATA DI MANO.
3 nuovi scenari, 8 nuovi stadi, nuovi sistemi di controllo.
Salvataggio e editing delle prove, Selezione della telecamera durante il replay.
Data base di informazioni statistiche per ogni tipo di specialità.
Nuove telecamere per seguire le azioni e Photofinish per le gare di velocità.
Inni nazionali durante le premiazioni.
12 NUOVE PROVE: nuoto, tiro, sollevamento pesi.
PC ATLETICA 2000
ORO
A SOLE £ 39.900
VERSIONE COMPLETA PcAtletica 2000 ORO.
La versione di aggiornamento a PcAtletica 2000 ORO è in vendita a 14.900 lire.
Richiede PcAtletica 2000 installato e funzionante.
dinamic MULTIMEDIA
Copyright © 2000 Dinamic Multimedia S.A.
www.dinamic.it

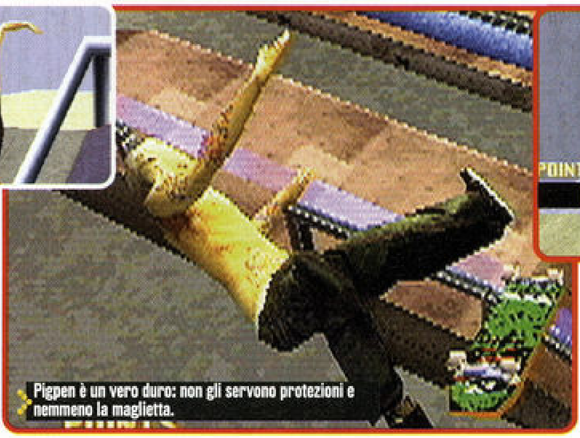

HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®
Piemme
Cedi alle Mie tentazioni
Novità!
Comprende la versione completa di Heroes III
Heroes of Might and Magic III
L'intramontabile: disponibile per PC, Mac e presto su DreamCast
Heroes of Might and Magic III Armageddon's Blade
L'add-on che regala nuove campagne e nuovi eroi.
Heroes of Might and Magic III Shadow of Death
La nuova inesauribile espansione di Heroes III
Heroes of Might and Magic III Compilation
Heroes III e il suo add-on Armageddon's Blade
Heroes of Might and Magic Trilogy
La saga completa in un'unica imperdibile offerta
© 2000 The 3DO Company. Tutti i diritti riservati. Heroes of Might and Magic, Armageddon's Blade, Shadow of Death, New World Computing e i loro rispettivi logo, sono marchi registrati di The 3DO Company in USA ed in altri Paesi. Tutti gli altri marchi registrati appartengono ai rispettivi proprietari. New World Computing è una divisione di 3DO Company. Pubblicato da Ubi Soft Entertainment Ltd.
NEW WORLD COMPUTING
3DO
3D Planet s.r.l.
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02/48.86.711
Fax 02/48.86.71.37
www.3dplanet.it
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Ubi Soft S.p.A. Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02/83.312.1 - Fax 02/83.312.300
e-mail: ubisoft@ubisoft.it
www.ubisoft.it
Mac OS
WINDOWS CD-ROM PC
Dreamcast

IN USCITA A: SETTEMBRE | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: SHABA | EDITORE: SONY | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: SKATEBOARD | GIOCATORI: 1



Purtroppo per Grind Session, i confronti con Tony Hawk's Skateboarding sono d'obbligo.




Pigpen è un vero duro: non gli servono protezioni e nemmeno la maglietta.



L'icona dell'equilibrio ci aiuta a giudicare più facilmente queste acrobazie.


Scopriremo di poter sfidare la gravità sui tetti di grattacieli e altri edifici.

Grind Session

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Grind Session è un gioco di skateboard: ed è impossibile **parlarne senza** citare Tony Hawk's Skateboarding.

E chi è quello?

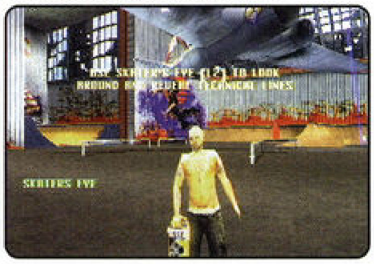
Grind Session riunisce i talenti di alcuni dei migliori skater del mondo e ci mette a disposizione le loro abilità.



Il protagonista del filmato iniziale è Daewon Song, il misterioso skater senza testa.



Ci viene offerta una biografia di ogni skater. Apprendiamo che il gruppo sanguigno di Pigpen è... sangue freddo.



Ecco Pigpen con tutti i suoi spettacolari tatuaggi. Tanto sono tutti finti!

È ovvio che entrambi i giochi si concentrino su tipi in pantaloncini che fanno di tutto per ammazzarsi a bordo di tavolette con le ruote, ma le somiglianze tra i due titoli sembrano un po' eccessive. Sarebbe troppo dire che quelli di Shaba, gli sviluppatori di Grind Session, si siano limitati a piazzare Tony Hawk's Skateboarding in una confezione diversa, ma qualche sospetto rimane...La struttura del gioco è ben collaudata. Si tratta di guidare un celebre skater attraverso vari livelli e di superare varie sfide per accedere ad altri livelli. Invece di raccogliere cassette come in Tony Hawk's Skateboarding, qui dobbiamo accumulare punti di "rispetto" effettuando acrobazie, schiantandoci contro vari oggetti e seguendo percorsi prestabiliti, come descritto nel paragrafo Tech Lines.

> **... rapido e frenetico come possiamo attenderci da uno sport estremo...**

LO SKATEBOARD

Tra gli ambienti di gioco ci sono un tunnel della metropolitana, un hangar e vari parchi, tra cui quello di Burnside, presente anche in Tony Hawk's Skateboarding. Un aspetto in cui quest'ultimo viene superato sono le maggiori dimensioni dei livelli, zeppi di rampe che rendono l'azione molto avvincente. Quanto allo stile, è più da sala giochi rispetto al difficilissimo Thrasher Skate and Destroy e offre tutta la rapidità e la frenesia che possiamo attenderci da un gioco dedicato a uno sport estremo. Per rallentare un po' il ritmo e affrontare le piste con uno stile più tattico, però, c'è lo "Skater View" che ci permette di guardarci in giro e progettare le nostre mosse. Grind Session offre anche qualche modalità di gruppo, ma niente di entusiasmante: non ci sono opzioni a schermo condiviso, ma solo un sistema del tipo "passare il joypad in giro". Insomma è un gioco notevole, ma se possa o no misurarsi con Tony Hawk's Skateboarding, specie con la versione 2 in arrivo, è tutto da vedere.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Pandemonium	68%
Pandemonium 2	70%


Al momento il gioco consente di effettuare mosse come queste anche se manchiamo la rampa!

TECH LINES

Questo elemento è la novità principale introdotta da Grind Session nel mondo dello skateboard. Per ottenere i punti Tech Lines dobbiamo seguire le frecce colorate lungo un determinato percorso con vari ostacoli. I colori contrassegnano i diversi livelli di difficoltà, indicando i percorsi più spericolati.


Le linee gialle indicano i percorsi più semplici e prevedono di solito il superamento di alcuni ostacoli.


Usiamo la funzione "Skater View" per individuare i diversi percorsi e proviamo a superarli tutti in una sola volta.

BENE / MALE

Bene: È una solida ed equilibrata scorribanda nel mondo dello skateboard, con qualche idea nuova.

Male: Scimmiotta un po' troppo platealmente Tony Hawk's Skateboarding.

QUANDO USCIRÀ?

Il gioco è completo e non attende che la conversione da NTSC a PAL.

IN USCITA A: DICEMBRE | FORMATO: N64 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: RARE | EDITORE: NINTENDO | CARATTERISTICHE: EXPANSION PAK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1-4



Il Nintendo 64 ha già abbastanza giochi 'carini', eccone uno che ci mostra il lato oscuro di Rare.



L'intero gioco ha la stessa qualità di Donkey Kong 64 e Banjo Kazooie.

Conker's Bad Fur Day

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Parolacce, insulti e maleducazione! **In un platform per** Nintendo 64? Che **Rare sia** sia definitivamente impazzita?

Scoiattolo Maleducato!

Ha l'aspetto di un altro platform carino in stile Rare, ma non lo è!


▲ I personaggi sembrano carini, ma aspettate di sentirli parlare. Sono tutti avidissimi di denaro.



▲ Un nemico strano, dall'aspetto incavolato, che bestemmia come un turco. Bel cambiamento, eh?



▲ Ecco la nostra preferita, la Morte, che si porta via un altro Conkerino. Attenti a quella falce!

Finalmente! È la notizia che abbiamo atteso per tutta la vita.

Dire parolacce È lecito e segno di intelligenza. Perché altrimenti i rispettati programmatori inglesi di Rare si sarebbero preparati a far sbarcare sulla terra il maleducato scoiattolo Conker? Il progetto iniziale, risalente a tre anni fa, sembrava un gioco di piattaforme carino e colorato, ma chi si aspetta qualcosa di simile a Banjo-Kazooie si prepari a una cocente delusione. Il mondo di Conker non è un mondo per signorine. Lo scoiattolo dagli occhi dolci, visto per l'ultima volta in atteggiamenti

> ... A un certo **punto Conkers** deve fare pipì sui **nemici che** fumano il sigaro per eliminarli!

disgustosamente melensi in Diddy Kong Racing, ora si ubriaca, vomita e, in una scena che ha colpito tutti i presenti all'E3, deve persino fare pipì su dei nemici che fumano il sigaro per farli fuori! A tutto questo si aggiungano parolacce squittite ad altissimo volume che farebbero impallidire anche uno scaricatore di porto (persino le porte chiuse a chiave vi mandano a quel paese), donne semi-nude a destra e a manca e tutto lo splatter che potete immagine, e sarà chiaro a tutti che Conker's Bad Fur Day non assomiglia a niente prodotto finora dall'accoppiata Nintendo-Rare.

OI NUTTER

Grazie al cielo, attraverso i turpiloqui si vede ancora la classe cristallina di Rare. Ciò che colpisce di più della grafica di Conker, bella almeno quanto quella di Donkey Kong 64, sono le espressioni facciali di Conker, che regalano momenti di puro umorismo da cartone animato.

La cosa migliore di Bad Fur Day finora è il fatto che è davvero divertente, grazie all'umorismo inglese di bassa lega sparso per tutto il gioco dai mattacchioni di Rare. Dal mordere il sedere di un cavernicolo, al maledire la Morte ogniqualvolta Conker perde una vita, ci sono poche cose che le mamme apprezzeranno in questo gioco.


Guardate, un fucile da cecchino! Dev'essere un gran gioco!

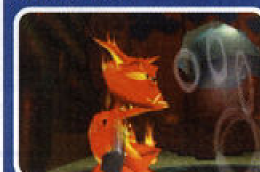
Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Banjo Kazooie	90%
Goldeneye 007	93%
Donkey Kong 64	94%
Diddy Kong Racing	89%
Blast Corps	82%
Perfect Dark	96%

PERBACCO!

Per fare capire ai lettori la pazzia e la crudezza di Bad Fur Day, presentiamo in tutto il suo splendore la scena nella quale Conker deve fare pipì su dei mostri di fuoco che fumano il sigaro. Prima dovremo riempirgli la vescica facendolo ubriacare. Il problema è che in questo stato Conker barcolla, rendendo difficile controllarlo.


▲ Ecco un mostro di fuoco che si riposa fumando un bel sigaro, facendosi gli affari suoi...


▲ ...ma ecco arrivare Conker che non si trattiene più. E vai di volgarità!

BENE > MALE

Un platform volgare e crudo. Mai visto prima niente di simile. Sarà tecnicamente al top. Potrebbe far spaccare dalle risate.

Molte parolacce e oscenità, ma speriamo che la giocabilità sia all'altezza degli standard di Rare.

QUANDO USCIRÀ?

È ancora presto, poiché il gioco uscirà a dicembre, ma vi terremo informati noi di Games Master.



ABBONATI GRATIS A INTERNET E SCEGLI IL MODO PIÙ VELOCE DI NAVIGARE IN RETE.

Tiscali Net è il modo più veloce ed economico per navigare in rete. Veloce perché ha 128K ISDN, economico perché è gratis. In più, Tiscali Net ti dà 1 casella di posta elettronica e 20MB di spazio per il tuo sito web privato o aziendale. Abbonati oggi stesso e viaggia su Internet. Veloce come un Velociraptor. Per saperne di più chiama il nostro Servizio Clienti oppure collegati al sito www.tiscalinet.it.

TISCALI NET
www.tiscalinet.it

IN USCITA A: SETTEMBRE | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPP...E: ACQUIRE | EDITOR... TIVISION | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1



Nei livelli di addestramento dobbiamo portare a termine numerose missioni, tra cui questa a tempo.

L'aspetto del gioco è quello dell'originale, ma con più livelli e funzioni.

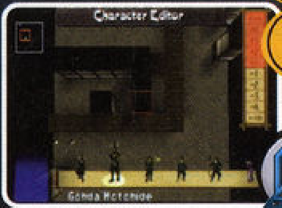


Collo tagliato in vista!



Tenchu 2 è altrettanto sanguinario del suo predecessore.





Tenchu 2

Bentornato, Tenchu! Riecco il celebre titolo **a base di ninja.**

Prima che Metal Gear Solid iniziasse a darsi tante arie, Tenchu era già in giro con la sua tenuta da ninja.
Sebbene non fosse certo il prodotto più appariscente del mondo, offriva comunque una dose massiccia di azione. Ancora una volta prenderemo il controllo dei due ninja Ayame e Rikimaru, decisi a vendicare la morte del loro padrone. Ogni personaggio ha 11 missioni da portare a termine, al termine delle quali viene sbloccato un terzo personaggio, Tatsumaru, che ne ha altre sette. A tutto ciò si aggiunge la splendida modalità Mission Edit che ci consente di creare i nostri livelli personalizzati... le possibilità sono infinite.

BENE > MALE

Ritorna Tenchu, il gioco che ha inaugurato il concetto di "mosse furtive", ma pieno di novità. Un vero capolavoro da ninja.

La lavorazione è solo all'inizio, ma il gioco richiede decisamente qualche messa a punto, specie in rapporto alla telecamera.

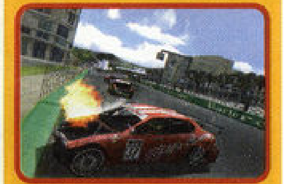
> QUANDO USCIRÀ?

Necessita ancora di una buona messa a punto... Saremo rapidi come ninja a pubblicarne una recensione!

IN USCITA A: SETTEMBRE | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: CODEMASTERS | EDITORE: CODEMASTERS | CARATTERISTICHE: MULTITAP | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: CORSE | GIOCATORI: 1-4

> SBANG!

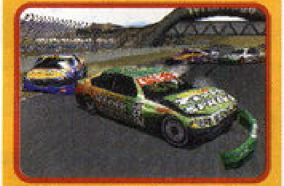
Le macchine di TOCA World Touring Cars possono distruggersi in modo rovinoso, perciò faremo meglio a stare attenti.



Accidenti! Per fortuna non è la nostra macchina... la mamma ci sculaccerà a morte.



Quando la pista si stringe, i contatti tra i piloti diventano un po' troppo intimi.



Ehi, ma quello è il mio paraurti!

TOCA World Touring Cars

Ancora macchine?! Proprio non possiamo farne a meno... **è "la vida TOCA"!**



Chi ancora non ne ha abbastanza di motori di classe sarà felice di sapere che ancora una volta potremo mettere alla prova la nostra abilità di piloti.
TOCA World Touring Cars non è TOCA 3: il gioco ci invita infatti a esplorare l'intero mondo delle auto da turismo partecipando a 14 gare su 23 dei più celebri circuiti di tutto il mondo. Questa festa dei motori riservata alla PlayStation riesce a combinare una simulazione rigorosissima con il divertimento pazzo dell'azione in stile sala giochi. Potremo scegliere tra 40 delle più deliziose macchine del mondo, tra cui BMW, Toyota e Volvo! C'è poi la modalità Tournament in cui potremo creare il nostro campionato; oppure potremo lanciarci nella modalità Career, superando i campionati nazionali prima di competere in quello mondiale. Il sistema avanzato di riproduzione dei danni fa sì che la nostra macchina si spacchi a ogni scontro, mentre l'esclusivo sistema di "previsione dell'inerzia" è destinato a fare di questo il più rapido, frenetico e snervante titolo TOCA della storia. Il che non è poco...



Lo stile è un po' più da sala giochi, ma tutti i dettagli rimangono.

BENE > MALE

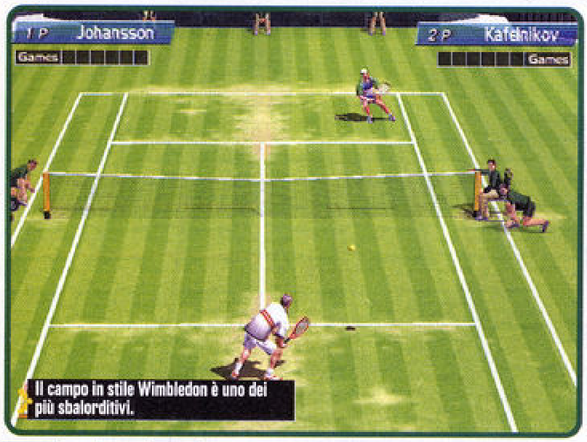
TOCA è tornato e ha le carte in regola per essere considerato il miglior gioco di corse della storia.

Esiste ancora una domanda di giochi di corse per PlayStation? Rischia di perdersi nella folla...

> QUANDO USCIRÀ?

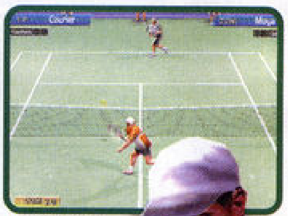
I passeggeri sono a bordo, il motore è acceso e siamo pronti per partire. Via!

IN USCITA A: SETTEMBRE | FORMATO: DREAMCAST PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: SEGA EDITORE: SEGA | CARATTERISTICHE: VMU ALTRE VERSIONI: ARCADE | GENERE: SPORT GIOCATORI: 1-4


Il campo in stile Wimbledon è uno dei più sbalorditivi.













"Qualcuno ha visto Dennis?" E chi sarebbe?

Virtua Tennis

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

È un gioco **talmente bello** che non vediamo **l'ora di scendere** sulla terra rossa! **Pallina, prego!**

Ah, le gioie del tennis... champagne, fragole alla panna, Cliff Richards...
Purtroppo nessuno dei tre elementi compare in Virtua Tennis. Non importa, però: oltre a profilarsi già come il miglior gioco di tennis di ogni tempo, potrebbe rivelarsi anche uno dei migliori titoli per Dreamcast usciti finora. Insomma, questo gioco ci piace. Ci piace un sacco. Ha un piglio da sala giochi, nel senso che è possibile lanciarsi subito nell'azione, ma comprende anche numerosi dettagli che potremo padroneggiare solo giocandoci per ore... cosa che non faremo fatica a fare.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Crazy Taxi	90%
House of the Dead	81%
Sega Bass Fishing	82%
Virtua Fighter 3tb	90%
Sega Rally 2	93%

SUBITO IN GIOCO

All'inizio del gioco abbiamo a disposizione otto giocatori reali e ce ne sono altri otto da sbloccare. I campi, sebbene privi di licenza ufficiale, sono immediatamente riconoscibili: ci sono quindi l'US Supertennis al posto dell'US Open e The Old England Championship al posto di un altro campo ben noto. I campi iniziali sono cinque e anche qui ce ne sono altri cinque da sbloccare. I giochi di tennis danno sempre il meglio quando si è in compagnia di qualche amico e la modalità a più giocatori di Virtua Tennis non delude di certo. Potremo sfoderare manovre super-sleali, tipo voltarci in un'altra direzione rispetto alla rete e scagliare la palla tra le nostre gambe...


Gli incontri in doppio sono divertentissimi e ci terranno incollati per ore.

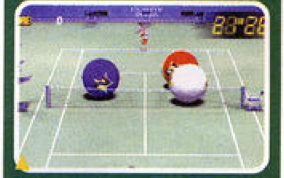

Possiamo scegliere questa inquadratura abbassata, che però complica le cose.

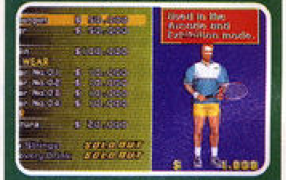
> "... **potremo** voltarci in un'altra direzione **rispetto alla** rete e colpire **tra le nostre gambe**"

Nel caso poi non lo avessimo notato dalle immagini, l'aspetto del gioco è favoloso: i giocatori sono incredibilmente realistici e perfino i loro gesti caratteristici sono riprodotti alla perfezione... sebbene stranamente tutti quanti sembrino avere dei denti davvero orribili.
Anche i campi, pubblico compreso, sono fantastici. Insomma, saremmo dei pazzi a non iniziare subito a mettere da parte i soldi.

PALLA!

La modalità di allenamento ci consente di esercitarci con tutte le mosse: smash, rovescio, eccetera. Ci sono anche modalità di addestramento più fantasiose, tipo quella a base di enormi palloni da spiaggia. In questa parte del gioco possiamo inoltre acquistare nuove attrezzature, per dare un'aria ancora più di classe al nostro personaggio.


Dobbiamo tenere le sfere giganti lontane dalla rete colpendole con la massima forza con una palla da tennis.


Belli quei pantaloncini gialli, amico. Vale la pena di indossarli, per 1000 dollari al giorno...

RETE!

Il margine d'errore è piuttosto largo, perciò anche se siamo lontani dalla palla e premiamo il joypad con un po' di anticipo, il nostro giocatore riuscirà comunque a tuffarsi per colpirla. Non aspettiamoci però di rispondere al tiro successivo, perché saremo troppo lontani. Prepariamoci inoltre a pazzeschi e velocissimi duelli di volée sotto rete. I giocatori si producono in tiri che sembrano umanamente impossibili... e probabilmente lo sono.


Uno dei sistemi migliori per segnare punti è sorprendere l'avversario con una rapida volée improvvisa.


La chiave del gioco è la nostra posizione: se ci spostiamo troppo di lato rischieremo di farci sorprendere.



Rispondere a uno smash è praticamente impossibile.

BENE > MALE

È il massimo del divertimento che si possa ottenere da un paio di racchette e da una palla.

I comandi potranno apparire troppo permissivi ai puristi del tennis; i campi non sono ufficiali.

QUANDO USCIRÀ?

Nell'ambito di un'acuta strategia di mercato, Sega ha fissato l'uscita del gioco subito dopo l'estate.



X TECNOLOGIES
PC and PlayStation™ accessories
Play together
Dark Rumble analog/vibration function
Memory Cards
Super Mito - digital standard joypad
Roadstar - compact wheel vibration function
Play5 - multi adaptor
Ducati Corse - racing handlebar
CTO S.p.A.
Via Piemonte, 7/f - 40069 Zola Predosa - Bologna, Italy
Ph. +39 051 6167711 - Fax +39 051 753418
www.xtecnologies.com



Steven
»Storemaster«
Felice
senza carta
koch corporate design
STOREMASTER™

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: SQUARE | EDITORE: SQUARE EUROPE | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1

Parasite Eve 2

Un incrocio tra Resident Evil e un gioco di ruolo: sangue e armi a volontà!

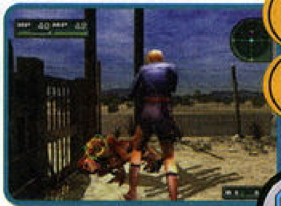
Chi ha visto il primo Parasite Eve non lo avrà dimenticato tanto in fretta... specialmente la scena iniziale in cui il pubblico di un teatro prende fuoco spontaneamente: la tipica sequenza di altissima classe che ci aspetteremmo dai creatori di Final Fantasy. Il seguito appare ancora più sontuoso. Ambientato tre anni dopo il primo gioco, è incentrato sulla stessa eroina, Aya Brea, di nuovo in missione a caccia di creature mutanti. Il gioco rappresenta il più ambizioso tentativo di Square di creare un "gioco di ruolo cinematografico". Il che significa orrore e sopravvivenza in stile Resident Evil e inquadrature da cardiopalma, ma con un sistema di combattimento più tattico e basato sugli Hit Point. Parasite Eve 2, che ci scaraventa subito in un grattacielo di Los Angeles brulicante di pericolose creature, è quanto di più lontano dai classici giochi di ruolo a base di maghi vari. Non solo: il suo splendido uso della telecamera fa quasi impallidire lo stesso Resident Evil... e non è poco!







Ehi, testa pelata, non hai capito niente... i capelli dovresti averli SOPRA!



Vasti panorami, splendidi effetti di illuminazione e terrificanti morti viventi...

FUOCO!

I combattimenti si svolgono in tempo reale e utilizzano le inquadrature del gioco, ma comprendono anche Hit Point e attacchi a energia.



Sembra un titolo da sala giochi, ma in realtà utilizza attacchi tipici da gioco di ruolo.



Ci farà piacere sapere che le creature VERAMENTE disgustose non scarseggiano.



Ah, i tunnel ci sono sempre piaciuti!

BENE / MALE

Bene: Innovativo, ricco di azione e sangue alla Resident Evil e di combattimenti a base di Hit Point.

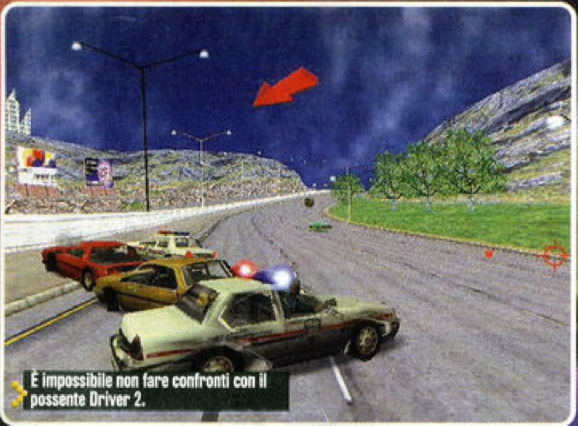
Male: Stando a metà tra il gioco di ruolo e quello di azione e avventura, rischia di fare male entrambe le cose.

QUANDO USCIRÀ?

Sul prossimo numero di Games Master apparirà una recensione completa di questo entusiasmante titolo.

Dreamcast

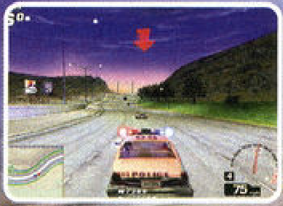
IN USCITA A: OTTOBRE | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: TEENY WEENY GAMES | EDITORE: FOX INTERACTIVE | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: PS, PC | GENERE: CORSE | GIOCATORI: 1-2



È impossibile non fare confronti con il possente Driver 2.



Non sapremmo dire se sono davvero "i più spaventosi inseguimenti di polizia" come recita il titolo.



Bill non ha mai avuto questo aspetto.



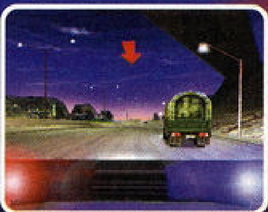
"Hai il diritto di essere investito...".

World's Scariest Police Chases

Fare i tutori della legge non è mai stato così divertente!

Poche cose sono spassose quanto starsene comodi sulla poltrona osservando perfidi lestofanti che tentano di sfuggire alla polizia dando vita a inseguimenti ad alta velocità: e l'idea di farne un videogioco non sembra niente male.

Il gioco in questione ci permette di vestire i panni degli sbirri o dei criminali e comprende oltre 50 missioni, che prevedono per esempio la scorta a personaggi importanti o la caccia a sospetti malviventi. Le ulteriori 15 missioni "Bad Boy", poi, ci permettono di dedicarci ad attività più illecite. La modalità a più giocatori offre sei tipi di gioco, tra cui varie gare e una modalità Deathmatch. Scendere dai veicoli è possibile, ma non si può correre dappertutto come in Driver 2. Potremo invece nasconderci dietro la macchina e far fuori i nemici grazie a un notevole arsenale, che va dalle pistole calibro 9 ai razzi anticarro. Alla faccia!



BENE / MALE

Bene: Un sacco di missioni, grandiose modalità a più giocatori e perfino il commento del rapper Ice-T!

Male: Ambientato in una sola città, rischia di impallidire di fronte a Driver 2, che uscirà nello stesso periodo.

QUANDO USCIRÀ?

C'è ancora molto lavoro da fare. Games Master si terrà informato.

IN USCITA A: ORA | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: BIZARRE CREATIONS | EDITORE: ACTIVISION | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: GUIDA | GIOCATORI: 1-2



È fantastico sfrecciare con una Mercedes per le strade della vecchia Londra!



Le città sono riprodotte splendidamente, sebbene non siano del tutto realistiche.





Metropolis Street Racer

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Una varietà **di macchine di lusso** e una metropoli a **nostra completa disposizione...** Magico!

Se siamo stanchi di correre lungo le solite piste, forse l'idea di rombare attraverso il centro di varie città a bordo di fiammanti bolidi ci sfagiola di più.

Metropolis Street Racer ci offre 40 modelli spider e sportivi al volante dei quali potremo sfrecciare come pazzi lungo 200 percorsi ambientati in città esistenti, tra cui Tokyo, Londra e San Francisco. Grandioso!

Non si tratta però di una corsa libera alla Driver: ogni percorso è strettamente delimitato e non potremo quindi prendere scorciatoie sui marciapiedi o attraverso i parchi.

UNA GIOIA PER GLI OCCHI

I percorsi, però, sul piano grafico sono tra i più sbalorditivi mai visti in un gioco di corse. Le varie modalità ci consentono di giocare uno contro uno, contro altre quattro macchine o in solitario. C'è poi una gustosa modalità a due giocatori a schermo condiviso che consente frenetiche sfide a due. I comandi combinano uno stile da sala giochi con alcuni elementi di realismo: per esempio, se urteremo la barriera su una curva rischieremo di finire in testacoda. Al momento, il limite principale del gioco è la relativa brevità di tutti i percorsi. Certo, è emozionante sfrecciare davanti al Big Ben, che indica veramente l'ora esatta, o rimanere abbagliati dalle luci al neon del centro di Tokyo, ma ciò non toglie che i circuiti sono veramente troppo corti. Le numerose curve a 90° non aiutano: certo, le troveremmo davvero percorrendo il centro di una metropoli, ma di fatto rendono il gioco meno emozionante. Gioco che rimane comunque tra i migliori titoli di corse per Dreamcast... è il sogno di ogni fanatico dei motori!

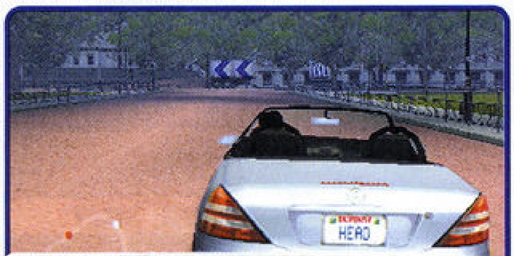
> "... niente **scorciatoie sui** marciapiedi o **attraverso** i parchi..."

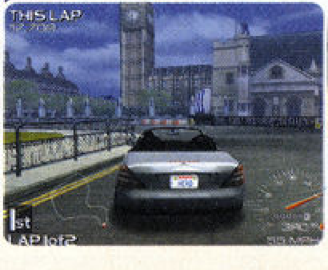
Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Fur Fighters	90%
F1	90%
F1 '97	92%
Whiz & Liz	82%

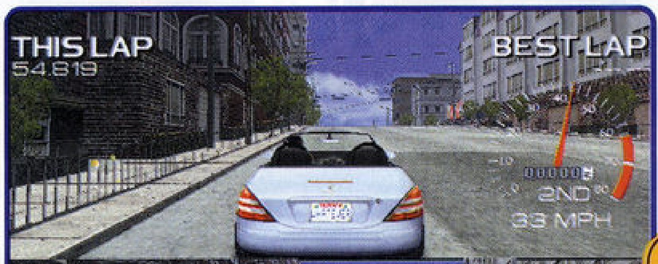
LA CITTÀ NON DORME MAI!

I circuiti sono tutti ambientati in vere città di tutto il mondo e i punti riconoscibili sono numerosi. Per esempio, a Londra ci sono il Big Ben, Tower Records, Downing Street, Buckingham Palace e Piccadilly Circus, mentre a San Francisco... beh, ci sono molte colline e qualche tram...





Questo non è molto realistico... la velocità media del traffico a Londra è quella di una lumaca paralitica.

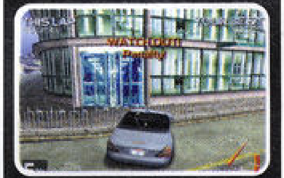




Ovviamente non mancano le delizie della modalità a due giocatori a schermo condiviso!

STERZA!

Metropolis Street Racer non fa economia di curve strettissime, perciò dovremo imparare in fretta a sterzare in velocità se vogliamo combinare qualcosa. Se supereremo una curva con bravura, saremo premiati dal commento "Wey Hey!" sullo schermo. È essenziale non lasciarsi superare: una volta dietro, riguadagnare posizioni è molto difficile.



Le curve sono tutto... Perciò, se al volante siamo scarsi come questo qui, sarà meglio lasciar perdere!



Le curve sembrano tutte strette: non c'è mai tempo per accelerare più di tanto prima che ne arrivi un'altra.

BENE / MALE

Il gioco ha un aspetto favoloso e rappresenta una piacevole novità rispetto ai titoli di corse basati sulle piste.

I percorsi sono troppo corti e non è possibile fare un giretto per vedere le città.

QUANDO USCIRÀ?

Metropolis Street Racer uscirà alla fine di settembre... occhio alla nostra recensione sul numero di ottobre.

IN USCITA A: ORA | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: SONIC TEAM | EDITORE: SEGA | CARATTERISTICHE: MARACAS, VMU | ALTRE VERSIONI: ARCADE | GENERE: MUSICALE | GIOCATORI: 1-2


Magia delle scimmie... presto ci affezioneremo a questo personaggio.


Gli sviluppatori Sonic Team non hanno risparmiato sulla grafica sgargiante.


▲ Evitiamo di giocarci davanti a una ragazza su cui vogliamo fare colpo, o faremo la figura degli idioti.


▲ I nostri complimenti a Sega per aver realizzato questo gioco, invece di fucilarne l'ideatore con l'accusa di essere un pazzo furioso.

Samba De Amigo

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Mano al **sombrero, arriva** il primo gioco musicale per **Dreamcast!** Prendiamo le maracas!

Pensiamo ai seguenti elementi: PaRappa the Rapper, immagini psichedeliche, scimmie e maracas. Eccoci nel mondo surreale di Samba de Amigo!
Al momento i videogiochi musicali sono un po' diventati una moda; pensiamo a Beat Mania e a Vib Ribbon. Samba de Amigo, però, opta per la soluzione ancora inedita dei ritmi latini. Con l'aiuto di un paio di maracas e di un tappetino in stile Dance Dance Revolution dovremo gettarci sulla pista ballando al ritmo dei vari brani.

LATINO!

La scelta dei brani è decisamente varia. Se i pezzi di Ricky Martin dell'originale da sala giochi non sono sopravvissuti alla transizione alla console, ci farà piacere sapere che il gioco comprende anche una cover di Take On Me degli A-Ha, idoli delle ragazzine degli anni '80. Potremo inoltre scaricare altri brani dal sito di Dreamarena! Oltre alle modalità a giocatori singoli c'è anche una gustosa modalità Party a due giocatori. È composta da vari mini-giochi e dalle modalità Love-Love e Battle, in cui chi non se la cava con le maracas viene centrato da una grossa bomba! L'originale sistema dei comandi, che rischiava facilmente di risultare poco pratico, in realtà funziona alla grande e non ci vuole molto per prenderci confidenza. Come tutti i giochi musicali, anche questo non ha una particolare profondità e non ci terrà certo incollati al video per tutta la notte. È tuttavia molto accessibile, simpatico e decisamente diverso. Il che, in un mondo popolato da seguiti interminabili e cloni, non è davvero poco.


▲ Oltre a scuotere le maracas a tempo dovremo metterci in posa.


▲ È essenziale tenere le maracas all'altezza giusta. Il tappetino rileva la loro posizione.

> "... dovremo lanciarci in pista e ballare a ritmo con i vari brani..."

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Sonic Adventure	91%
Chu Chu Rocket	81%

ARRIBA!

Samba de Amigo è un'altra perfetta conversione per Dreamcast dell'originale da sala giochi Naomi. Come nel caso di altre recenti conversioni, per esempio Crazy Taxi, la versione per Dreamcast comprende anche modalità assenti nell'originale, tra cui una manciata di mini-giochi e una modalità a due giocatori.


▲ Le maracas rendono questo gioco adattissimo alle feste, ma vale la pena acquistarle per un semplice divertimento passeggero?


▲ Per fortuna i pezzi di Ricky Martin sono assenti nella versione per console!

DIRTY DANCING!

Oltre a tenere il ritmo con le speciali maracas incluse nel gioco, dovremo anche tenerle a un'altezza elevata, media o bassa a seconda delle indicazioni dello schermo... il che assicura uno stile di ballo super-spassoso. Il livello di follie psichedeliche che appaiono sullo schermo dipende dalla nostra bravura. Se scuoteremo le maracas come si deve saremo premiati da una esplosione di immagini rutilanti. Arriba!


▲ Siamo diventati matti? Scimmie, maracas, cover di pezzi degli A-Ha...


▲ Gira voce che potremo giocare anche via Internet. Un modo interessante per conoscere gente...


▲ Se la vista di queste immagini ci fa girare la testa, aspettiamo di vedere il gioco in azione!

BENE / MALE

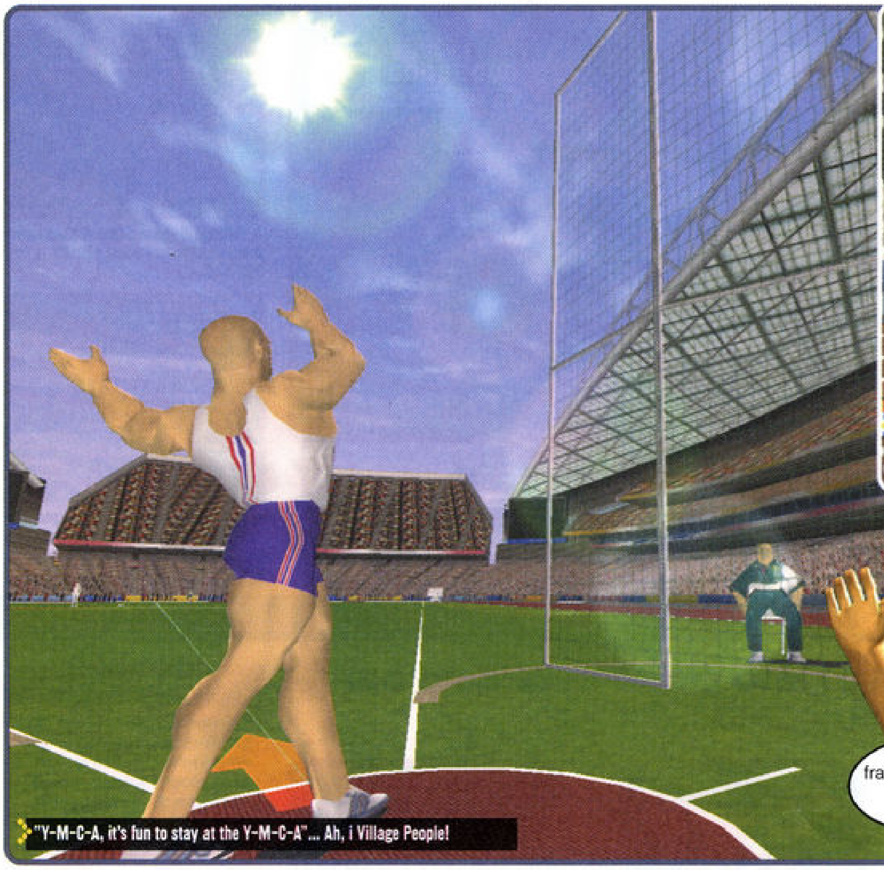
Comandi-maracas bizzarri ma intuitivi, brani pop orecchiabili e grafica psichedelica... bueno!

Non è un gioco molto ricco e se non ci piace la musica a base di maracas non fa davvero per noi.

QUANDO USCIRÀ?

La data di pubblicazione in Europa non è ancora stata confermata.

IN USCITA A: SETTEMBRE | FORMATO: PS, DC, PC, N64 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: ATTENTION TO DETAIL | EDITORE: EIDOS | CARATTERISTICHE: MULTI-PLAY | ALTRE VERSIONI: TUTTE | GENERE: SPORT | GIOCATORI: 1-8



"Y-M-C-A, it's fun to stay at the Y-M-C-A"... Ah, i Village People!



▲ I velocisti ci danno dentro con le loro mani da granchi mutanti. Brr...



▲ Cade un altro record del mondo. 100m in 8,93 secondi. Grandioso.



I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Nazioni	32
Eventi	12
Modalità	3
Prove Ginniche	28

Sydney 2000

NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI

Nuove Olimpiadi, **nuovo gioco ufficiale** dedicato alle **Olimpiadi! Evviva!**

Il paese natale di Mozart e culla di storia e grandi architetti: l'Austria. Quest'anno, comunque, le Olimpiadi si disputeranno in Australia, un paese la cui cultura si basa sul mangiare fuori.
A settembre, poi, arriverà su di noi un'ondata enorme di sport e grazie a Eidos saremo in grado di ricreare tutta la drammaticità della competizione...
Come? Beh, sicuramente fracassandoci le falangi sui pulsanti dei nostri joypad mentre giochiamo a questo clone di Track & Field.

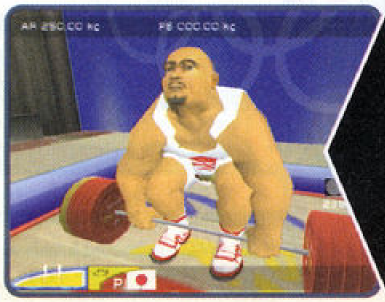
SIAMO TUTTI SPORTIVI

Sydney 2000 dovrà affrontare la concorrenza dell'ultimo capitolo della navigata serie Track & Field di Konami, sempre più vicina alle Olimpiadi grazie all'inclusione di discipline particolari quali ciclismo e nuoto. Benché i giochi siano molto simili, Sydney 2000 riesce nel compito di rendere le cose un po' più interessanti tramite l'aggiunta di nuove modalità di gioco compresa una modalità denominata Olympic Mode. Oltre alle classiche discipline sportive, saranno anche presenti prove che metteranno alla prova la nostra abilità più della frenesia con la quale premiamo i pulsanti del nostro pad, come per esempio il Tiro al Piattello e lo Slalom in Canoa.
Nell'Olympic Mode ci ritroveremo allenatori di 12 atleti diversi che dovremo riuscire a far qualificare per le Olimpiadi e, magari, portare sul podio.
Questo è il primo gioco sponsorizzato dal Comitato Olimpico Internazionale e spera di sfruttare la febbre da Olimpiadi che colpirà tutti gli sportivi quest'anno.

> "...le discipline mettono **alla prova la nostre** abilità più della frenesia del **premere i pulsanti...**"

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Blast Chamber	63%
Rollcage	84%



GRAFICA AI MASSIMI LIVELLI!

La grafica delle versioni PC e Dreamcast è davvero spettacolare, grazie a dei fantastici angoli di ripresa e replay. Ci sono più di 30 modelli di atleti di diverse nazionalità, ognuno di essi realizzato con animazioni che ne mostrano persino la flessione dei muscoli. Gli sviluppatori hanno lavorato duro per ricreare tutti gli effetti che gli eventi avranno sull'aspetto degli atleti. Quindi aspettiamoci di vedere ingrossarsi i muscoli dei pesisti e traballare i pesi.



"Non mi piacciono le ragazze con le mani grandi..."

LE PROVE!

Il gioco offre numerose discipline olimpiche, come: Tiro al Piattello, Salto Triplo, Lancio del Giavellotto, Lancio del Martello, Canoa, Salto in Alto, Tuffi, Nuoto, 100 metri, 110 metri a ostacoli e Sollevamento Pesi.



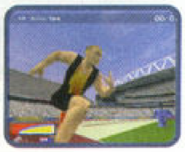
▲ La versione Dreamcast è rovinata dall'eccessiva vicinanza dei pulsanti sul joypad.

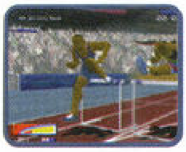


▲ Mentre la grafica della versione PlayStation è semplice, le versioni a 32 bit vantano animazioni sensazionali.



▲ Abbastanza prevedibilmente, la grafica migliore è quella della versione PC. Nel nuoto la chiave è il girarsi...

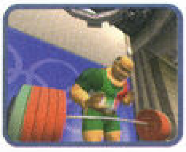




► Il lancio del giavellotto è l'evento più facile da imparare. L'unica cosa complicata è beccare l'angolo giusto per la traiettoria prima di lasciare il tasto.



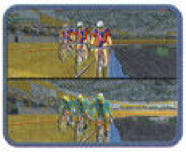






◄ Il salto triplo è l'evento più impegnativo, poiché richiede velocità costante ed essere precisi per ben tre volte di seguito! Diamoci di fare.



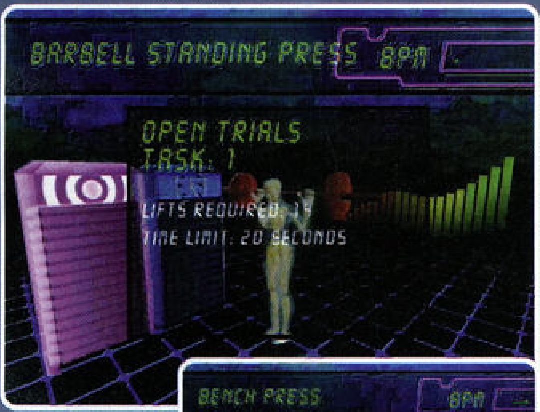




▲ La cosa importante in questa disciplina è riuscire a mantenere il sollevamento il più pulito possibile. Dovremo continuare a premere i pulsanti finché non avremo completato il sollevamento.

DURO ALLENAMENTO!

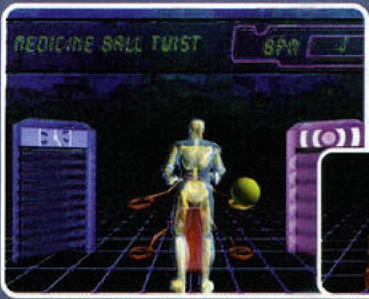
Per trasformare i nostri 12 atleti in primatisti mondiali dovremo fargli sputare sangue, e inizieremo a farlo qui, nella Palestra Virtuale.



▲ Sfortunatamente anche le prove ginniche richiedono una velocità di pressione elevata e poca abilità.



► Gli atleti cambiano aspetto lungo il corso degli allenamenti e le dita inizieranno a farci male.



◄ Ogni evento richiede specifiche abilità.



▼ I tiratori al piattello dovranno mettere alla prova i loro riflessi.

VEDIAMO QUELLE DITA!

Questi tipi di giochi sono la cosa più divertente che potete fare in compagnia quando avete poco tempo. Il gioco supporta otto giocatori su PC e PlayStation, ma solo quattro su Dreamcast e Nintendo 64.



Ecco cosa vedremo quando otto giocatori si scontreranno su PC o PlayStation.

IL TOCCO DELICATO!

Non è tutto lavoro, lavoro, lavoro: di tanto in tanto potremo riposare le nostre stanche dita. Il Tiro al Piattello è una prova di riflessi, mentre la Canoa ci costringerà a essere tutt'uno col fiume.



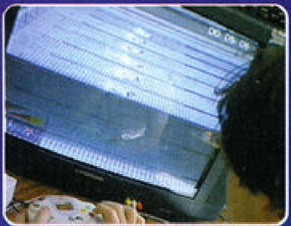
▲ Questa è una prova di forza e ritmo.

Prime Impressioni

Roba da spezzarsi le dita!



Abbiamo avuto modo di provare la versione Dreamcast e abbiamo ottenuto ciò che temevamo: dita doloranti. Per quel che riguarda la giocabilità, non è sorprendente che sia molto simile a International Track & Field, cosa che lo rende abbastanza piatto.
Se possibile, anzi, Sydney 2000 è anche più semplice, poiché molti eventi consistono solo nel premere i tasti furiosamente e beccare l'angolo giusto. Ci sono alcuni eventi eccellenti, come i tuffi, ma il tiro al piattello è davvero scomodo col joypad, benché la situazione migliori con un po' di pratica.
Per quel che riguarda la grafica, si è optato per un aspetto pulito e fluido piuttosto che per qualcosa di incredibilmente dettagliato, e le animazioni sono fluide e realistiche. Peccato per le mani dei corridori che assomigliano a delle chele di granchio. L'unica cosa a suo favore è l'Olympic Mode che aggiunge un po' di interesse, ma anche in palestra l'azione si limita a un furioso premere sui pulsanti.
Questo è il problema del gioco: bisogna solo premere pulsanti come forsennati. A chi non ama questo stile, quindi, la licenza ufficiale e una bella grafica, non serviranno a divertirsi di più.



BENE / MALE

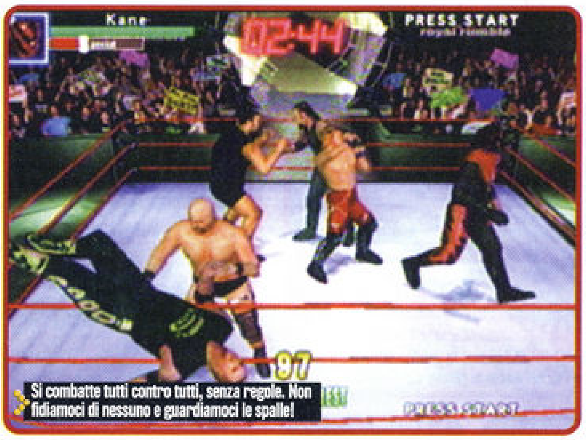
☺ Una delle migliori esperienze in multiplayer di sempre, a patto di avere delle dita di ferro.

☹ Non offre molto di più di Track & Field. Solo i veri patiti delle Olimpiadi si divertiranno molto con questo gioco.

QUANDO USCIRÀ?

Manca davvero poco alla sua uscita. Tra poco lo vedremo ai posti di partenza, pronto a sfrecciare.

IN USCITA A: OTTOBRE | FORMATO: DREMCAST | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: YUKES | EDITORE: THQ | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: ARCADE | GENERE: WRESTLING | GIOCATORI: 1-4


Si combatte tutti contro tutti, senza regole. Non fidiamoci di nessuno e guardiamoci le spalle!


Dice The Rock: "Adoro tutto questo al mattino".




Vince, celebre per i suoi blocchi alla testa, dà inizio a un duro confronto con Rikishi.


Nell'attuale versione del gioco, veniamo rapiti dagli alieni e ci ritroviamo dietro le quinte!

WWF Royal Rumble

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Piledriver, **Powerslam e sedie spaccate abbondano...** ma non **c'è traccia dei** monologhi da 20 minuti **di Triple-H.**

Se abbiamo un Dreamcast e ci siamo sentiti un po' esclusi dal polverone che ha circondato WWF Smackdown, niente paura: WWF Royal Rumble, il primo titolo di wrestling per Dreamcast prodotto da THQ, promette già di essere all'altezza di WWF Smackdown.
Si tratta di una conversione di un futuro titolo da sala giochi Sega, perciò sarà uno dei più immediati e accessibili giochi di wrestling in circolazione. Il nocciolo del gioco è l'omonimo evento annuale trasmesso a pagamento, in cui 30 colossi si affrontano in una bella scazzottata nel tentativo di scaraventarsi a vicenda sul pavimento.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

WWF Smackdown	92%
Touken Retsuden 3	81%
Powermove Pro Wrestling	35%

TUTTI INSIEME

La novità principale di WWF Royal Rumble è la sua capacità di visualizzare fino a nove personaggi insieme. Per evitare confusioni, ogni giocatore è contrassegnato da una grossa freccia: non avremo quindi difficoltà a distinguere il nostro Rock da Undertaker.
Derivando da un titolo da sala, però, il gioco rischia di mancare della profondità e dell'attrattiva a lungo termine di altri recenti prodotti WWF; pensiamo per esempio alle modalità Career di Smackdown o Attitude. Inoltre, non c'è traccia delle modalità Create-a-Wrestler o Pay-per-View, ormai obbligatorie in qualsiasi titolo di wrestling che si rispetti. WWF Royal Rumble farà quindi appello alla sua giocabilità e alla sua ottima grafica. Questo è il più elegante gioco di wrestling mai visto, perfino meglio di WWF Smackdown. Il gioco offre inoltre una squadra di lottatori aggiornatissima, che comprende anche le leve più recenti come Kurt Angle, Tazz e Rikishi. A questo punto, chi tirerà fuori un gioco WWF che comprenda anche qualche Pokémon sarà probabilmente sicuro di battere ogni record di vendite!

> **"... l'obiettivo è scaraventare tutti gli altri oltre le corde sul pavimento..."**

AI VECCHI TEMPI!

WWF Royal Rumble riporta i giochi di wrestling alle loro origini da sala giochi. Si sceglie il gigante preferito, si salta nel ring e si pestano i pulsanti! Con la possibilità di vedere in scena fino a nove personaggi per volta e l'ingresso di nuovi lottatori sul ring a intervalli regolari, questo si preannuncia uno dei più frenetici "combattimenti" WWF mai visti!


La presentazione è quella di un tipico gioco da sala giochi, ma possiamo scegliere fra "soli" 20 personaggi...


Le combo sono molto semplici: per effettuarle basta premere insieme due pulsanti.

EHI, PESCE LESSO!

I retroscena interattivi permettono di pestarsi a vicenda con gli oggetti più strani. La situazione più ridicola? Quando un giocatore vaga senza prestare attenzione attraverso un mattatoio e si becca in piena faccia un grosso pesce spada di passaggio sul nastro trasportatore.


Ogni giocatore ha un compagno per la modalità Tag Team, che per la maggior parte del tempo sembra starsene lì impalato.


Vince, attento a quel pesce! Ah, con certa gente non c'è niente da fare...

BENE > MALE

Molto accessibile e giocabile, dovrebbe piazzarsi come il gioco di wrestling visivamente più riuscito.

Rispetto a Smackdown e a Wrestlemania 2000 si nota una netta scarsità di elementi e modalità.

QUANDO USCIRÀ?

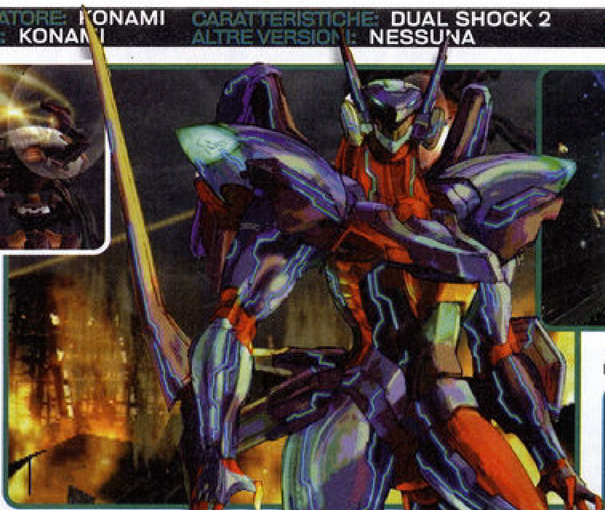
La versione da noi provata è ancora indietro, perciò ci sarà molto da fare prima dell'uscita del gioco in ottobre.

IN USCITA A: N.D.
FORMATO: PLAYSTATION2
PREZZO: N.D.
SVILUPPATORE: KONAMI
EDITORE: KONAMI
CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK 2
ALTRE VERSIONI: NESSUNA
GENERE: AZIONE 3D
GIOCATORI: 1



Questo gioco è stato tra i più spettacolari e drammatici dell'E3 di quest'anno.







Questo è lo spazio, perciò per la maggior parte del tempo saremo in volo.



I nemici sono di tutte le forme e di enormi dimensioni.

Z.O.E

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Enormi robot che se le suonano combattendo **per il futuro** della galassia: bello **come il sole** in un giorno di pioggia...

Boom!

La PlayStation2 è eccezionale nel riprodurre enormi macchinari circondati da luci al neon. Questo si chiama progresso!



Enormi robot armati fino ai denti con strumenti di distruzione di massa... che delizia!



Speriamo che Z.O.E. serva a dimostrare la grandezza della console di nuova generazione di Sony...



Ci aspettano una grafica splendidamente dettagliata e un'azione rapidissima: Hideo Kojima fa sempre centro!

Non molti giochi possono vantare il pedigree di Z.O.E., sigla che sta per "Zone of Enders".
Il suo produttore è nientemeno che Hideo Kojima, il guru di Metal Gear Solid, che si è unito a Yori Shinkawa, capo disegnatore di Metal Gear Solid e Policenauts, per realizzare uno dei giochi visivamente più spettacolari dell'E3.
Il gioco comprende enormi e micidiali robot spaziali che si massacrano tra loro...
Che classe! Pur potendo apparire simile a Virtual On, Z.O.E. batte questo classico per Dreamcast affiancando ai

> "... il gioco comprende enormi robot spaziali che combattono tra loro..."

robot combattenti una trama avvincente, capace di farci piangere... o quasi.
Konami però confida che il suo gioco sarà strappalacrime quanto il finale di un "polpettone" cinematografico americano.
La storia è ambientata nel ventiduesimo secolo, epoca in cui gli umani colonizzano le regioni estreme della galassia.

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Metal Gear Solid	94%
ISS Pro Evolution	94%
Int Track & Field	90%
Bishi Bashi	79%
House of the Dead	76%
House of the Dead	76%

FUTURAMA

Seguiamo le vicende di Leo Stenbuck, che vive in una colonia situata su un satellite di Giove chiamata Antilla, meglio nota come "Fine del Mondo" per la sua posizione remota. Purtroppo, il giovane Leo e gli altri coloni vengono attaccati dall'ostile esercito di Marte e così tutto ha inizio.
Al comando della madre di tutti i robot, Jehuty, il giocatore dovrà decidere il destino degli insediamenti intergalattici con l'aiuto di armi pesanti e impressionanti effetti speciali.
Visto che finora la PlayStation2 si preparara a sfornare solo seguiti di giochi precedenti, è piacevole vedere che escono anche titoli del tutto nuovi e che la nuova console Sony non serve solo a migliorare la grafica. Avventuriamoci nello spazio...



Appaiono a sorpresa Metal Mickey e Twiki di Buck Rogers.

SPAZIO PROFONDO

Konami ha voluto dare maggiore profondità al gioco, per distinguerlo dal classico Virtual On per Dreamcast. Con Z.O.E. gli sviluppatori intendono indurci a riconsiderare il significato della vita e della morte dopo ogni scontro tra robot. E noi che credevamo che fosse solo un videogioco...



Z.O.E. si propone come un gioco più completo rispetto allo stile da sala giochi di Virtual On, il successo di Sega.



Gli sviluppi della trama saranno altrettanto importanti degli scontri tra i guerrieri meccanici.

BENE > MALE

Un'altra chicca del signor Kojima... e un altro gioco "nuovo", invece di un seguito.

Se non siamo interessati a enormi robot invischiati in una trama melodrammatica, difficilmente potremo apprezzarlo.

QUANDO USCIRÀ?

Z.O.E. è stato presentato al mondo all'E3 e dovrebbe uscire in Giappone più avanti in questo stesso anno.



IN USCITA A: ORA (GIAPPONE) | FORMATO: PLAYSTATION 2 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: EA | EDITORE: EA | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: CALCIO | GIOCATORI: 1-8

Guarda cos'hanno combinato i giapponesi! **Pensavamo** di essere i soli ad avere **avere giochi di calcio mediocri!**

FIFA Soccer World Championship

Ringhia su di lui!

Per evitare incursioni da parte dei centrocampisti avversari, dovremo marcarli stretto per non dargli tempo di arrivare sulla palla. La squadra avversaria sarà costretta a operare un tiro da lontano, facile preda dei portieri.



▲ I portieri sono incostanti. Sono pessimi negli uno contro uno, ma sono bravissimi a parare bombe da 90 chilometri all'ora. Mah.



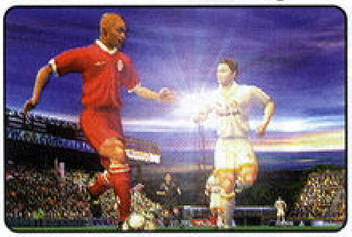
▲ Le scivolate sono violente. Vista la difficoltà di capire l'angolazione del proprio giocatore, spesso regaleremo calci di punizione agli avversari.



▲ Tutti i tiri curvano, quindi il modo migliore per segnare è mirare fuori dallo specchio e sperare che il portiere decida di far entrare la palla. Fantastico.

Che bella visuale

Benvenuti alla fiera della magnificenza grafica. È come guardare un bellissimo gioco per computer.



▲ Gli effetti di luce nelle partite notturne sono splendidi! Wow!



▲ Ecco Alan Shearer, sicuramente uno dei più grandi giocatori inglesi.



▲ La visuale a volo d'uccello non permette di godersi i dettagli, ma è molto realistica.

Non ce lo aspettavamo davvero. Un gioco della serie FIFA per PlayStation2, chi l'avrebbe mai detto?

Non è questa la versione che avremo modo di giocare noi, comunque, poiché FIFA Soccer World Championship uscirà solo in Giappone. La versione europea sarà molto simile, ma con molte meno parole in giapponese.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

FIFA 2000	78%
FIFA '99	90%
World Cup '98	68%
FIFA '98	68%
FIFA '97	76%
FIFA '96	62%

BEL VESTITO

Vorremmo tanto non dirvi per l'ennesima volta che si tratta di un altro FIFA uguale a tutti gli altri, con la grafica migliorata, ma, purtroppo, siamo costretti a farlo di nuovo. In teoria questo gioco dovrebbe rappresentare la nuova generazione di videogiochi, quelli che consentono di vivere in maniera sempre più realistica e spettacolare eventi simulati, ma includere dei cameraman ai bordi del campo non basta. Non c'è dubbio che si tratta di uno dei giochi più belli da vedere oggi su qualsiasi sistema. Un Dreamcast potrà anche vagamente ricreare questo gioco dal punto di vista meramente poligonale, ma non riuscirà mai a restituire gli stessi effetti di illuminazione generati dalla potente PlayStation 2. La posizione del sole nel cielo, per esempio, influenza quale parte del terreno di gioco resterà in ombra e quale no: sembra quasi di vedere la televisione. Il gioco insomma è valido soprattutto dal punto di vista estetico.

GIOCABILITÀ

FIFA non ha mai avuto una grande

Bei capelli!

Questo è il capitolo della serie FIFA che è riuscito meglio a riprodurre le sembianze dei veri calciatori. Il top lo raggiunge in Nakata, che è stato utilizzato come modello per l'acquisizione dei movimenti dei calciatori.



▲ Ecco Emmanuelle Petit e la sua chioma fluente. Come si può notare dalle immagini, non c'è lo sponsor Dreamcast sulla maglietta dell'Arsenal.



▲ Ecco la stella dello show, Nakata, in tutto il suo splendore. Il suo volto è uno di quelli che i grafici sono riusciti a riprodurre meglio.



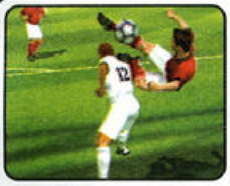
▲ La Roma non ha mai attirato l'attenzione dei mass-media mondiali come in questo momento, grazie alla presenza di Nakata.

Campioni in azione!


Kevin Phillips dimostra che non è soltanto un cannoniere, ma che possiede grande talento. Eccolo in azione.


Joe Max-Moore, il mortale centravanti dell'Everton gioca come se la palla fosse incollata ai suoi piedi: ne fa le spese un difensore del Coventry.


Ecco il nostro Gianfranco Zola danzare sulla palla con grazia sopraffina. Può mandare in bambola qualsiasi difensore.


Tutti i giocatori possono fare rovesciate e le fanno sempre, quindi dopo un po' non sarà più una novità.

Qual è il risultato?

Le numerose aggiunte tattiche non servono a molto, poiché il gioco ragionato non premia in FIFA. Sfondamenti centrali con conseguente bomba in porta o cross prevedibili dalla fascia per ancora più prevedibili acrobazie aeree: noioso.


▲ Abbiamo il passaggio in profondità, ma perché usarlo quando possiamo correre?


▲ Non è richiesta alcuna abilità nel tiro, soltanto una buona dose di fortuna.

▼ Tutti i giocatori sembrano diventare mancini davanti al dischetto del rigore.



▼ È impossibile segnare da calcio d'angolo, a meno di un'incredibile dose di fortuna.




C'è sempre un sacco di spazio sulle fasce, che potranno quindi essere usate come autostrade per insidiosi cross.



La palla resta sempre incollata ai piedi dei giocatori, infatti correre sempre è una pratica consigliata.

giocabilità ed Electronic Arts non si è mai preoccupata di modificarla perché il gioco ha ugualmente venduto ogni anno un sacco di copie. FIFA vende tantissimo già così com'è, quindi perché fare un gioco decente quando la formula funziona grazie all'aiuto di qualche celebrità, di colonne sonore alla moda e di valide licenze?
Non ci sorprende, quindi, che Soccer World Championship soffra di tutte le magagne dei suoi predecessori, poiché, da un punto di vista del gioco, funziona. È difficile passare la palla come si vuole, poiché tutti i giocatori della nostra squadra sono regolarmente marcati ferocemente, e trovarne uno libero è un compito improbo. Dipenderemo solo dalla freccia colorata che cambia colore da verde a rosso per indicare se il nostro passaggio sarà più o meno preciso. Dopo alcuni tentativi, comunque, ci si rende presto conto che la cosa migliore è premere il pulsante della corsa e puntare dritti verso la porta.
A tu per tu col portiere è del tutto inutile cercare soluzioni astruse, basterà tirare forte e la PlayStation 2 deciderà se farci segnare o se pararci il tiro con un salvataggio impossibile. L'unica occasione in cui il gioco diventa divertente è contro un amico. In questo caso i problemi di giocabilità saranno uguali per entrambi i giocatori.
Comunque il gioco non è cambiato, nemmeno questa nuova incarnazione si avvicina all'appellativo di simulazione: si tratta del solito gioco che genera incassi da record, con una nuova console da "sfruttare".



"... basterà tirare forte, e la PS2 deciderà se farci segnare o se pararci il tiro con un miracolo..."

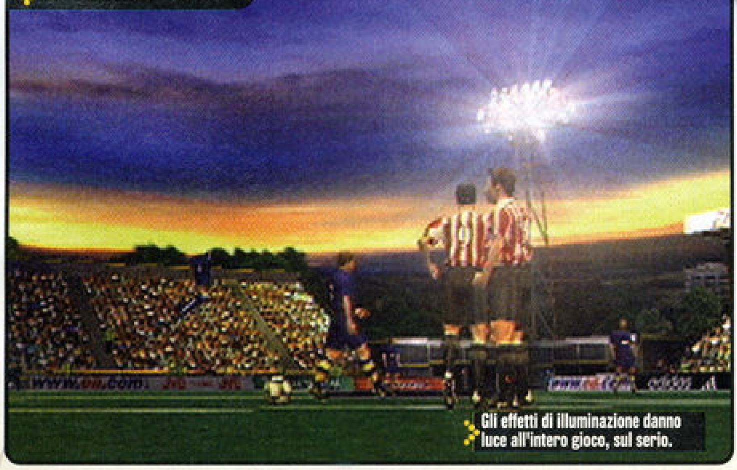
I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Squadre Internazionali	47
Squadre	16
Tornei	5
Giocatori in Squadra	16





IL MEGLIO


Gli effetti di illuminazione danno luce all'intero gioco, sul serio.





BENE / MALE

Grafica eccezionale e una certa dose di divertimento a piccole dosi.

Giocabilità così così e una longevità e che sembra non essere particolarmente elevata.

QUANDO USCIRÀ?

I giapponesi se la stanno già spassando con Nakata e compagnia bella.


AT3ZZATEVI
NUOVO T3.
IL MENSILE CHE TI FA
VEDERE IL FUTURO,
LE TECNOLOGIE,
IL DESIGN,
LE NOVITÀ. ORA.
T3
Tomorrow's Technology Today
Settembre 2000
L. 7.000
165 oggetti
che fanno tendenza
Tutti i cellulari del mercato italiano
Le caratteristiche e i prezzi
Come ci sposteremo domani
Viaggiare nel futuro
Astronavi, elicotteri personali e sommergibili per famiglie
WOW (-:women on the web:-)
Alessia Marcuzzi e Asia Argento
test
avere
Ulysse
L'APPUNTAMENTO CON IL FUTURO È QUI.
Future
MEDIA ITALY

La nostra amica esperta in trucchi di videogiochi mett a disposizione le sue conoscenze per **soddisfare le nostre esigenze di trucchi!**

TRUCCHI E TECNICHE PASSO-PASSO... TRUCCHI E TECNICHE ...O...



DIE HARD TRILOGY 2 (PS)

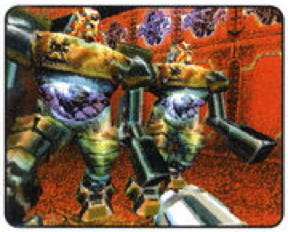
Modalità teste grosse
Premiamo R1, R1, L1, L1, △, △ nel menu di pausa.

Modalità Pop Top
Inseriamo □, □, ○, ○, R1, R1 nel menu di pausa.

Skeleton Mode
Premiamo ○, □, △, △, □, ○ nel menu di pausa.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER (PS)

Soul Sucking Codes
Tutti questi trucchi vanno attivati mettendo il gioco in pausa (premendo START) e quindi tenendo premuto R1 o L1 inserendo i codici nell'ordine specificato. Se il codice ha funzionato la nuova abilità comparirà non appena ripartiremo a giocare.



Alza livello di energia: →, ←, △, ↑, ↓
Massimizza il livello di energia: →, ○, ↓, ↑, ↓, ↑
Danno a Raziel: ←, ○, ↑, ↑, ↓
Riempie la barra del glifo: →, →, ←, △, →, ↓
Massimizza la barra del glifo: △, →, ↓, →, ↑, △, ←
Abilità Pass Barrier: ↓, ○, ○, ←, →, △, ↑
Attiva Soul Reaver: ↓, △, L2/R2, →, →, ↓, ↓, ←, △, ↓, →
Attiva Wall Climbing: △, ↓, R2/L2, →, ↑, ↓
Attiva Force Blast: ←, →, ○, ←, →, ←
Raziel nuota: ↑, ○, ↓, →, ○, ←, ↑
Riempie barra di energia: ↓, ○, ↑, ←, ↑, ←

Unitevi a noi!
Se siamo disposti a fare qualche ricerca e siamo così bravi da scoprire dei trucchi e segreti interessanti possiamo entrare anche noi a far parte della squadra di "agenti segreti" di Servizio Segreti. Una volta trovato il nostro trucco scriviamolo a:
Servizio Segreti - Games Master
Oku Studio
Via Cesalpino 12, 20128, Milano

WCW MAYHEM (N64)

Sblocca tutti i Wrestler
Inserire PLYHDNGYS come accesso a PPV.

Gioca come stesso wrestler
Inserire DPLGNGRS come accesso a PPV.

Energia infinita
Inserire PRNTSTMN come accesso a PPV.

Aumenta livello 'Quest for the Best'
Inserire CMT4DBST come accesso a PPV.

Crediti 'Create a Wrestler' infiniti
Inserire MKSPRCWS come accesso a PPV.

SIM CITY 2000 (PC)

Codici metropolitani
Apriamo il menu dei trucchi premendo Ctrl + Alt + Shift e C durante il gioco.

Morte spaziale
Inserire UFO SWARM nel menu dei trucchi e scegliere UFO dal menu dei disastri.

Amici pennuti
Inserire THE BIRDS nel menu dei trucchi per vedere uno stormo di uccelli sopa la nostra città.

QUAKE 2 (N64)

Accesso a tutte le aree
Inserire uno di questi codici:
Livello Twist: FBBC VBBB FBBC VBF7
Livello Deathmatch: FVBS LBBB 7VBC 3BGB
Abiti aggiuntivi: S3TC 00LC 010R S???
Munizioni infinite: S3TL1 NF1N 1T3S H0TS
Bassa gravità: S3TL 0WGR V1TY
Aprire livello 2: PGBR VK?B 65BH Y3HD
Aprire livello 3: 1KLS DN5H 7NBF DWRQ
Aprire livello 4: 2KLR SDRY ?VV4 YQ8X
Aprire livello 5: VK3T 7LFC 94B7 D3R3
Aprire livello 6: WK3H QNBW NLV5 XGL3
Aprire livello 7: TK7P 6LLP KWGY XD4V
Aprire livello 8: ST0N QPX4 2WGY JXTS
Aprire livello 9: R??P 7NY4 2WGX 99TX
Aprire livello 10: Q??K BBBV NBQ1 7GCV
Aprire livello 11: P64? ZM5B ?BM0 5YH6
Aprire livello 12: N664 SQ63 XB?K B7LF
Aprire livello 13: M682 M7QT 1215 8098

KKND KROSSFIRE (PS)

Attivare il menu dei trucchi
Iniziamo il gioco e scegliamo la nostra fazione. Quando inizia la missione premiamo R1, R1, R2, R2 e START, attivando così il menu di pausa. Selezioniamo l'opzione 'DISPLAY PASSWORD'. Quando viene mostrata la password, premiamo ←, ○, □, →, ✕. Ora torniamo al menu di pausa e dovremmo trovare un nuvo sotto-menu di trucchi con nuove diverse opzioni.

WARZONE 2100 (PS)

Trucchi da guerra
Durante il caricamento del gioco premiamo START sul secondo controller fino a che non appare la schermata di 'memory card check'. Possiamo anche attivare il menu dei trucchi premendo R1, R1, R2, R1, L1, SELECT, START mentre il gioco è in pausa.
Una volta attivato, premiamo i seguenti pulsanti sul secondo controller per ottenere il trucco corrispondente:
SELECT: Passa alla missione successiva.
△: Modalità God.
○: Energia infinita.
✕: Disponibili tutti gli oggetti.
START + □: Aumenta l'AI del giocatore.
R1: Aggiunge strutture.
R2: Aggiunge unità.
↑: Super-unità.
→: Unità deboli.
↓: Termina le ricerche in corso.
←: Attiva/disattiva le informazioni a schermo

WIPEOUT 2097 (PS)

Trucchi antigravità
Password Challenge 1: □, ○, □, △, ○, △, △, ○, □, □, □, △, ✕, □
Password Challenge 2: □, ○, □, △, ○, △, ✕, □, ✕, △, △, ✕, ○, ○
Accesso al Piranha Team: Tenere premuto L1 + R1 + SELECT al menu principale. Premiamo inoltre: ✕, ✕, ✕, ✕, ○, △, □
Apre tutte le piste: Tenere premuto L1 + R1 + SELECT al menu principale. Premiamo inoltre: □, ○, △, ○, □
Mitragliatrice: Tenere premuto L1 + R1 + SELECT al menu principale. Premiamo inoltre: □, ○, ✕, □, ○, ✕, △
Energia infinita: Tenere premuto L1 + R1 + SELECT al menu principale. Premiamo inoltre: △, ✕, □, ○, △, ✕, □, ○
Armi infinite: Tenere premuto L1 + R1 + SELECT al menu principale. Premiamo inoltre: ✕, ✕, □, □, ○, ○, △







La Guida

I TRUCCHI DEGLI ULTIMI GIOCHI - I TRUCCHI DEGLI ULTIMI GI...

Senza rovinare **il divertimento di** questo gioco, **ecco le soluzioni** di alcune delle parti **più toste...**



Resident Evil CODE: Veronica

DISC 0.00.1

CLAIRE SULL'ISOLA

Duplicare l'emblema del falco

Dall'altro lato dei metal detector, prendiamo il manuale del duplicatore tridimensionale. Varchiamo l'altra porta di questa stanza e cerchiamo l'emblema sulla scrivania. Azioniamo l'interruttore blu, usciamo dalla stanza e mettiamo l'emblema nel duplicatore. Lasciamo l'edificio e raggiungiamo le serrande d'acciaio, che ora potremo aprire. Uccidiamo gli zombi all'interno e prendiamo l'estintore. Usiamolo sul rottame in fiamme nel cimitero e prendiamo il contenitore. Usiamo il TG-01 che vi troveremo per duplicare l'emblema.



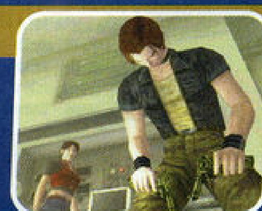





Salvare Steve

Per salvare Steve dall'arsenale segreto a tenuta stagna dobbiamo risolvere l'enigma. La soluzione consiste nello scegliere le due pistole fra le sei opzioni. Si trovano in alto a destra e in basso al centro. La porta si aprirà e Steve uscirà con le pistole. Niente paura, più tardi potremo impadronircene.



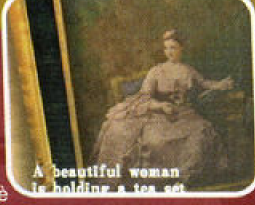



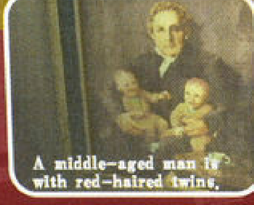
L'enigma dei quadri

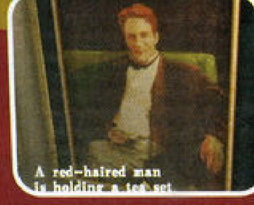
Per risolvere l'enigma dei quadri dobbiamo premere i pulsanti sotto di essi nel seguente ordine:

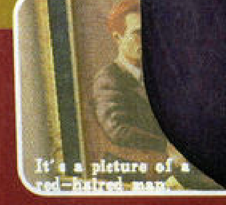
1. Donna affascinante
2. Tipo con i due gemellini
3. Uomo con i capelli rossi e le tazze da tè
4. Uomo con i capelli rossi e il piatto
5. Vecchio con il vaso
6. Uomo con le candele
7. Quadro grande con Alfred da giovane

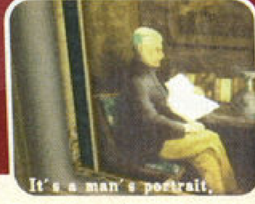
Fatto ciò riceveremo un vaso che dovremo perlustrare nel nostro inventario per trovare il Red Bug.



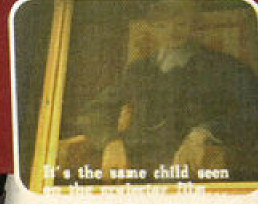














Il Blue Bug

Nell'infermeria della prigione saremo attaccati da un dottore-zombi: è quello con il camice bianco da laboratorio. Quando lo avremo eliminato lascerà cadere un occhio di vetro. Inseriamolo nel modello del corpo umano che si trova nella stanza accanto e scendiamo lungo la scala segreta che apparirà. Giunti in fondo, svoltiamo a destra raggiungendo la sala delle statue. Prendiamo la spada arrugginita sul muro: la stanza si riempirà di gas. Per sopravvivere, spingiamo in senso antiorario il tubo sulla statua al centro della stanza; quindi, collochiamo la spada sulla statua al centro... occhio allo zombi lì annidato. Prendiamo il rullo del piano e collochiamolo nel pianoforte nella stanza dei giochi del palazzo: otterremo così il Blue Bug.



Contro il Tyrant sull'aereo

Quando Steve e Claire saranno a bordo dell'aereo, salviamo il gioco e facciamo incetta di armi ed energia. Non potremo uccidere il Tyrant in questa occasione: dovremo invece spingerlo fuori dall'aereo premendo il pulsante per il rilascio del carico che si trova accanto alla porta. Possiamo sia indebolirlo con le armi spingendolo gradualmente lungo la fusoliera, sia evitare i suoi attacchi abbastanza a lungo da poter premere il pulsante per quattro o cinque volte. Ricordiamo però che occorrono circa 30 secondi perché si carichi e passi sul blu.









CLAIRE NELL'ANTARTIDE

Attivare l'energia



Ormai dovrebbe essere chiaro che questa base è un po' buia, perciò per fare luce sulla situazione dovremo attivare l'energia. Troveremo la chiave della stanza di estrazione nell'arsenale. Usiamola per aprire la porta in cima alle scale dall'altro lato della stanza del nastro trasportatore. Teniamoci a sinistra ed entriamo nella stanza del generatore. Qui troveremo tre cani, perciò teniamo gli occhi aperti e azioniamo l'interruttore sotto la luce blu. Raggiungiamo l'altro lato della stanza e azioniamo l'interruttore principale.









Trovare la maschera antigas

Per farlo dovremo aver attivato l'energia. Prendiamo il BOW Sticker nella stanza BOW e collochiamolo sulla cassa posta sul nastro trasportatore nella stanza principale. Attiviamo il nastro e ritorniamo nella stanza BOW per prendere la maschera, appesa accanto alla porta.







Disattivare il gas

Troveremo la chiave della sala macchine sotto il vaso della pianta nell'area segreta oltre la stanza di salvataggio. Nella sala macchine troveremo una valvola con quattro lati, ma a noi ne serviranno otto. Usiamo la macchina che si trova nella stanza con lo zombi in gabbia per modificare la valvola. Nota: prima di poterlo fare dovremo aver perlustrato il tubo nella sala di estrazione. Usiamo quindi la maschera per entrare nella sala di estrazione e disattiviamo il gas presso il tubo.





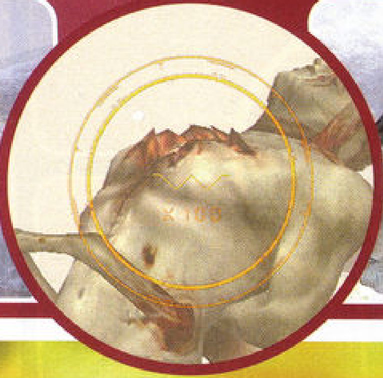


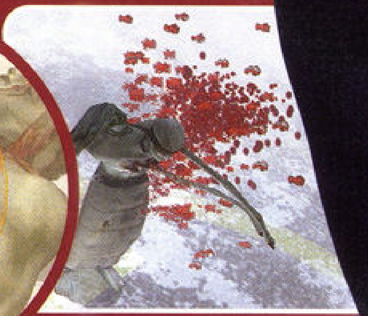
Ashford padre

Per combattere con efficacia questo boss dovremo prendere il fucile di precisione di Alfred, che questi lascerà cadere dopo il filmato subito prima che Claire tenti di fuggire con la scavatrice. Non entriamo nella scavatrice senza il fucile! Affrontando il boss, dovremo spararargli al cuore per tre volte. Usiamo i pulsanti laterali per zoomare sul bersaglio.





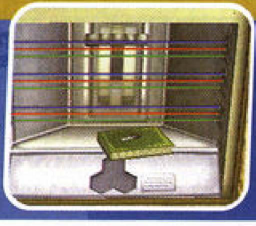




CHRIS SULL'ISOLA

Prendere gli scudi

Prendiamo la chiave da dietro il quadro nella Model Room. Saliamo con l'ascensore e varchiamo la porta. Prendiamo quindi l'ascensore con le doppie porte nel cortile dell'edificio. Saliamo poi sull'ascensore piccolo e attraversiamo il ponte fino alla sala caldaie. Qui dovremo risolvere l'enigma dell'olio. Premiamo due volte il pulsante da tre litri, una volta quello da cinque litri, una volta quello da dieci, due volte quello da tre e una volta quello da cinque. Riattraversiamo il ponte, tiriamo la leva e prendiamo gli scudi.







CHRIS NELL'ANTARTIDE

La gemma verde



Recuperiamo la valvola che troveremo nascosta dietro la testa della tigre, estraendo l'occhio blu dalla statua. Montiamola quindi con la valvola a otto lati di Claire e portiamo il tutto nell'arsenale, dove si trovano i due ascensori. Saliamo con l'ascensore e usiamo la valvola sul tubo per far defluire l'acqua dalla cisterna. Arrampichiamoci all'interno della cisterna vuota e raggiungiamo la chiave della gru... facendo attenzione all'Hunter! Usiamola nella stanza del nastro trasportatore congelato, evitiamo il ragno e prendiamo la gemma dall'orecchino di Ashford padre.









La gemma blu

Usiamo il Golden Halebro per prendere i dadi nella stanza di salvataggio in cui si trovavano le tarme assassine. Raggiungiamo la porta elettronica dall'altro lato rispetto alla testa della tigre e imbocchiamo il corridoio a destra penetrando nel laboratorio di Alfred. Inseriamo quindi questo codice nel pannello a destra: AA, corona, cuore, picche. Mettiamo i dadi nel cassetto che si aprirà. Quindi Alfred si mostrerà e noi potremo strappare la gemma dal suo anello.





DISC 0.00.2 DI NUOVO CON CLAIRE

Aiutare Steve



Incliniamo il cannone: una palla di vetro rotolerà fuori dalla canna. Per romperla, corriamo sotto la trappola di pietra, selezioniamo velocemente il nostro inventario e premiamo il tasto "usa" dopo aver selezionato la sfera di cristallo. La pietra cadrà e farà a pezzi la palla, consentendoci di prendere la carta. Occhio, però: dovremo essere veloci. Usiamo la carta per accedere alla porta dall'altro lato, dove troveremo Steve nei pasticci. Spariamogli un paio di granate per guadagnare tempo e proseguiamo di corsa.





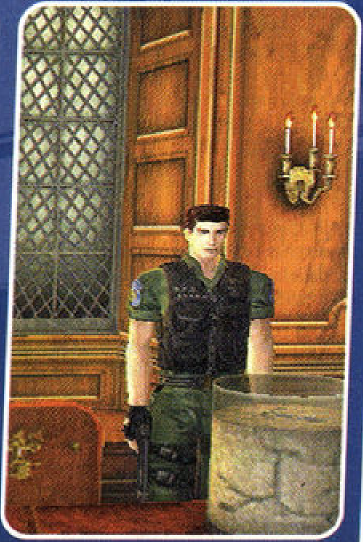
DISC 0.00.2 DI NUOVO CON CHRIS

La chiave della zanzara



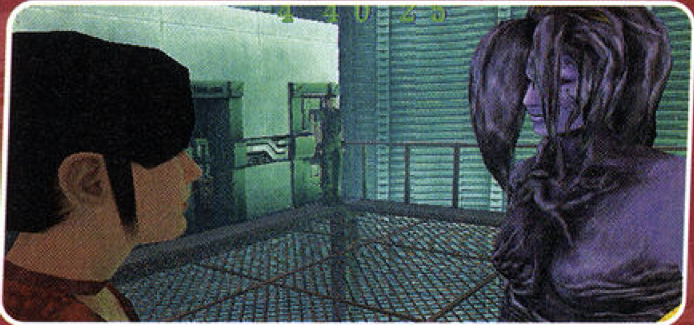
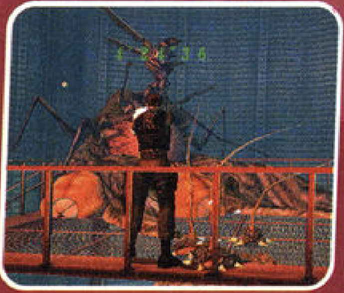
Disattiviamo l'energia nella base e ritorniamo alla statua della testa di tigre, rimuovendo entrambi i gioielli. Inseriamo il gioiello rosso nel carillon nella camera di Alexia, poi prendiamo la piastra musicale e collochiamola nel carillon nella stanza di Alfred, che potremo aprire per mezzo della gemma blu. Dal soffitto della stanza scenderà una scaletta. Arrampichiamoci per prendere il corpo da assemblare con le ali della zanzara.



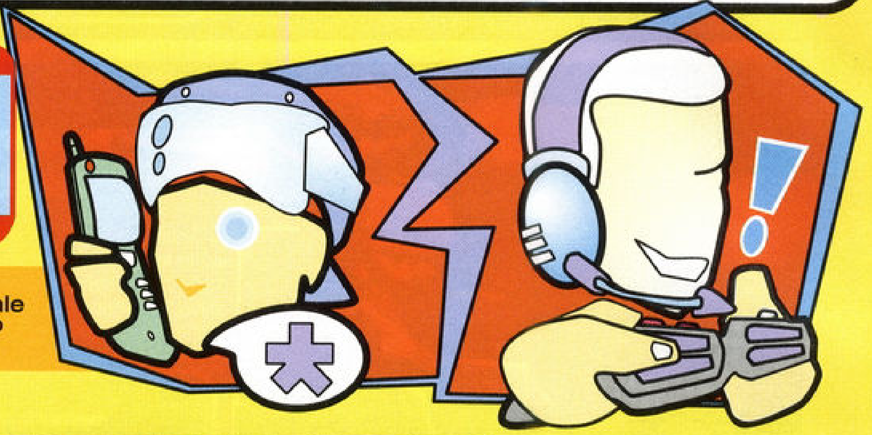


L'ultimo boss

Quando Alexia intrappolerà Claire, facciamo sparare un colpo a Chris per attirare la sua attenzione. Alexia inizierà quindi la sua interessante mutazione. Evitiamo i mostriciattoli da lei generati e scarichiamole addosso tutto ciò che abbiamo. Quando inizierà a volare, usiamo il Linear Launcher che cadrà provvidenzialmente dietro di noi. Schiviamo i suoi proiettili correndo lungo un semicerchio. Quindi prendiamo la mira, come abbiamo fatto con il fucile di precisione: un colpo basterà a farla fuori.


LA POSTA!



UNA NOTA PER VOI!

Benvenuti alla rubrica riservata ai lettori! Si accettano lettere, foto, recensioni e storie: i migliori contributi saranno pubblicati! Scriviamo la nostra lettera, infiliamola in una busta e spediamola a Games Master, c/o Oku Studio, via Cesalpino 12, 20128 Milano.

Ecco un'altra infornata di opinioni espresse dai più acuti lettori del pianeta. Siamo in totale disaccordo con ciò che qualcuno ha scritto? Allora rispondiamogli e facciamoci sentire!

DI NUOVO NEL BOX

Caro Games Master,
Sull'X-Box sarà possibile usare i giochi per PC esistenti? Se sì, credo che la nuova console Microsoft batterà tutti i record di incassi. In caso contrario, penso sia destinata al fallimento. Il mio ragionamento è questo. Se l'X-Box sarà in grado di leggere i giochi per PC, alla sua uscita avrà un mercato già pronto, visti i numerosi ottimi titoli per PC già in circolazione. Molti grandi giochi per PC non sono attualmente disponibili per alcuna console. Con un mercato potenziale così vasto l'X-Box potrebbe vendere più della PlayStation2.

M. Livinese

Parole sagge, ma... l'X-Box NON potrà utilizzare i giochi per PC. Perché? Perché in caso contrario nessuno si comprerebbe più un computer... Qualsiasi cosa si pensi di Bill Gates, il boss di Microsoft di certo non è uno stupido.

L'UOMO DEI TELEFONI

Caro Games Master,
di recente ho fatto il mio ingresso nel vasto mondo dei giochi on-line. Dopo molti anni di grandiose esperienze con i videogiochi, posso dire che è fantastico! C'è però una cosa che mi preoccupa: i trucchi! Giocando a Diablo su Internet ho faticosamente sviluppato un personaggio di livello superiore al 20, solo per vederlo fare a pezzi da qualche imbroglione che aveva attivato la modalità God!

Pare che alcuni giocatori non siano abbastanza abili o dignitosi da giocare lealmente: così facendo, tra l'altro, si privano della soddisfazione di completare il gioco in modo corretto. OK, di tanto in tanto un trucco può rendere più piacevole l'esperienza quando si gioca da soli, ma quando si traduce in uno svantaggio per gli altri giocatori non ha più senso.

Lorenzo Banfi

Che roba... Questi furboni riescono a rendere inutile un intero gioco on-line. Pare che le persone "virtuali" riescano a essere irritanti quanto quelle vere...



▲ In qualche modo, Sniper Wolf ha contribuito alla pace nel mondo...

PACE E AMORE

Caro Games Master,
L'altra sera ero in giro con i miei amici, quando vicino a noi è scoppiata una rissa. Non ci siamo immischiati e abbiamo continuato a parlare di Metal Gear Solid.

Stavo raccontando come avevo appena battuto l'ultimo boss, quando il tizio che aveva dato inizio alla rissa si è rivolto a me dicendo di essere bloccato nel secondo scontro con Sniper Wolf.
Abbiamo iniziato a chiacchierare e gli ho detto che poteva batterla facilmente con i missili Stinger. Mi ha ringraziato e se n'è andato, insultando i suoi amici.

Giovanni Ettore

Una storia commovente, che dimostra come la pace mondiale nel futuro dipenderà dalle amicizie prodotte dalla condivisione dei segreti che consentono di superare punti particolarmente difficili dei videogiochi...

L'ONORE DI GAMES MASTER

Caro Games Master,
La mia è una questione molto scottante. Un mio amico ha detto che secondo lui la vostra rivista è la più colossale massa di scemenze del pianeta. Ho cercato di convincerlo, ma abbiamo finito per fare a botte e gliele ho suonate! Potreste per favore pubblicare la mia lettera per mostrargli una volta per tutte chi ha ragione? Grazie!

Emanuele, e-mail

Detto fatto!

POKEMANIACI

Caro Games Master,
Siete impazziti tutti quanti? Pokémon sta conquistando il mondo, ma secondo me è una cretinata incredibile. Non si tratta che di andare in giro affrontando un noioso combattimento dopo l'altro. C'è gente che nega di essere fanatica di Pokémon, ma continua a sorbirsi i patetici intrecci dello show televisivo. Per favore, uscite da questa psicosi e rientrate nella realtà. Cercate di dimenticarvi una buona volta di Pikachu, Ash e Team Rocket!

Francesco Bretti

Decisamente non stravedi per Pokémon... ma sei ancora in tempo. Chiuditi per una giornata in un armadio ben illuminato con una copia di Pokémon Yellow e un po' di tartine alla Nutella... possiamo garantirti che non potrai più farne a meno!





L'ARTE DEI LETTORI



Le fantastiche opere di due lettori.

Mandateci un disegno a tema videogiochi e potrà apparire su queste pagine! L'indirizzo è Games Master c/o Oku Studio, Via Cesalpino 12, 20128 Milano.



Un favoloso Uomo Ragno e una ottima interpretazione di Tekken Tag.



Il vincitore è... questo fantastico disegno che riproduce Mario che fulmina Crash, Pikachu e Sonic.



Dello stesso autore è questa comica vignetta in cui un Pikachu pieno di quattrini fa delle avance all'affascinante Lara.



Questo 'Resident Amalgamation' ci ha riempiti di brividi!



In questo disegno la squadra di Mortal Kombat appare in tutto il suo splendore.



Rockachu contro Mewkind! Carina questa immagine della Pokémon Wrestling Federation!

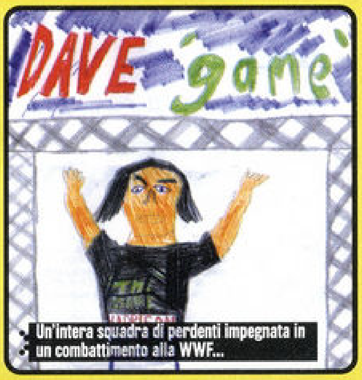


GIOCHIAMO AL PICCOLO SVILUPPATORE

Avete un'idea davvero valida per un nuovo gioco? Ogni mese valutiamo le VOSTRE idee e segnaliamo le migliori. Sapreste fare meglio di così?



Questa è un'idea per un gioco di ruolo ispirato a Street Fighter. Niente male!



Un'intera squadra di perdenti impegnata in un combattimento alla WWF...

Per partecipare

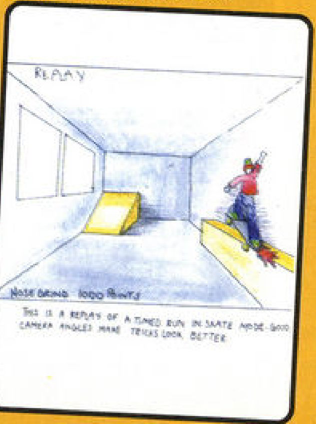
Illustrateci la vostra idea più dettagliatamente possibile. Mandateci anche immagini di come dovrebbe apparire il gioco, schizzi dei personaggi, qual è il loro aspetto e come funziona il gioco. Includete più particolari che potete e speditecelo. Potrete comparire su questa pagina!

IL VINCITORE DI QUESTO MESE

Il vincitore di questo mese è un gioco di skateboard ultra-dettagliato. Si possono creare percorsi personalizzati, affittare le attrezzature e vedere squadre di skater, pattinatori e appassionati di BMX sfidare la morte.



▼ Una volta costruito il parco dei nostri sogni, possiamo passare a una visuale in terza persona e provare noi stessi le piste. Fantastico! L'autore ha pensato proprio a tutto!




ALIEN
RESURRECTION


Games Master


A mozzafiato tra p
PC CD ROM
Presto anche su
PlayStation
index
Réunion des Musées Nationaux
france telecom



MICROÏDS
fallo per gioco.



▲ Dopo aver scampato la morte nei primi due film Ripley, interpretata da Sigourney Weaver, muore al termine di Alien 3. Come hanno fatto allora a realizzare un quarto film? Ovvio: l'hanno risuscitata!



▼ Il DNA della risorta Ripley si è mescolato con quello dell'alieno che portava in grembo alla morte. Il risultato è che Ripley condivide la forza e i sensi dei suoi orrendi nemici!

LA PLAYSTATION COLPISCE ANCORA!

Il gioco è in lavorazione da quattro anni e il film è già uscito da due: si direbbe che creare Alien Resurrection sia stato più difficile che sfuggire agli alieni in una cabina telefonica! Finalmente il gioco è finito, però e Games Master ha visitato il quartier generale di Argonaut per saperne di più...



ALIEN RESURRECTION

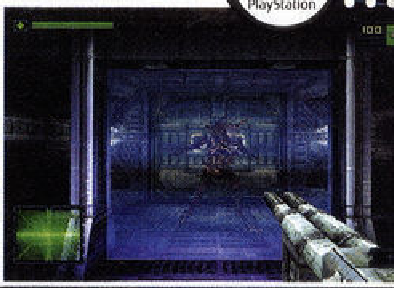


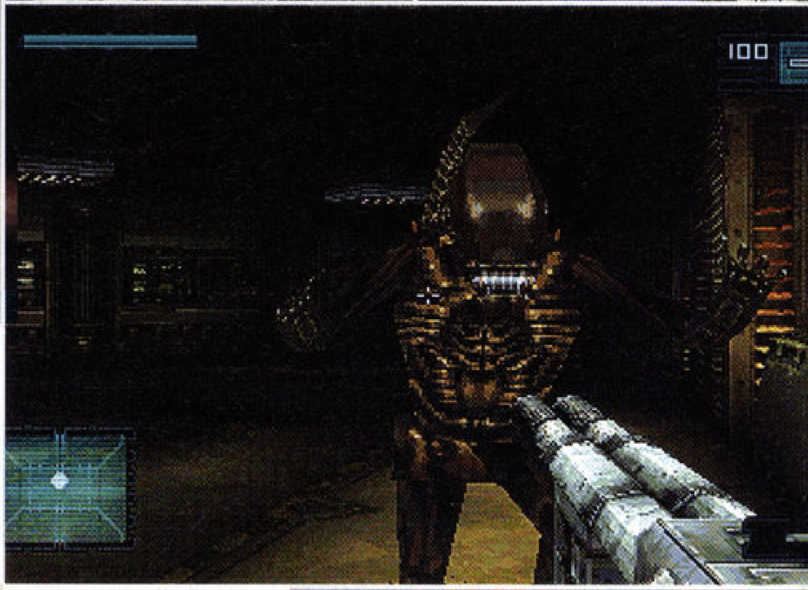


▼ Il piccolo "abbraccia-facce" è tra i cattivi più insidiosi. Questi mostriciattoli sfrecciano sul terreno per poi zompare sulle nostre facce!



▲ All'improvviso un mostro squamoso emerge dalle tenebre. Brrr!





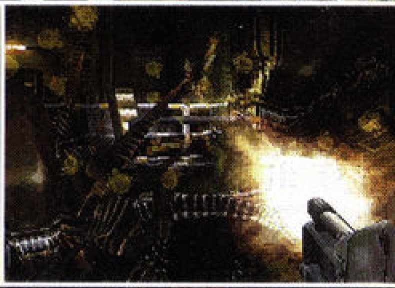
▲ Beccati questa! Il mostriciattolo prende il volo, grazie alla nostra bella fucilata in pieno petto.

► Come è ovvio attendersi da un gioco ispirato ad Alien, c'è un bel po' di salsa di pomodoro in giro! E attenzione a non farci schizzare dall'acido che gli alieni hanno al posto del sangue!











▼ Dannazione! Il gioco è capace di scaraventarci addosso quattro alieni per volta: la strategia migliore è indietreggiare sparando con il fucile a impulsi.

Alien Resurrection prodotto dai creatori di... Croc?! Strano ma vero. Alien Resurrection è infatti prodotto dai signori britannici dei giochi Argonaut, già autori di successi strepitosi come Star Wings per SNES e, più di recente, Croc per PSX. Ottenuti i diritti per la creazione di un gioco ispirato al film Alien Resurrection, la squadra ha dapprima realizzato un titolo simile a Tomb Raider, ma dopo averci lavorato per anni si è resa conto che... accidenti, non faceva abbastanza paura! La visuale in terza persona era ideale per vedere Ripley e gli altri sopravvissuti arrancare per le scalette e i corridoi della USS Auriga, enorme astronave scenario del film e del gioco, improvvisamente invasa da alieni in fuga.
La presenza di tutti questi dettagli, tuttavia, rendeva possibile vedere gli alieni all'attacco da un chilometro di distanza; circa un anno fa è stata quindi presa la coraggiosa decisione di cancellare il gioco ricominciando da zero, questa volta con una formula alla Quake, in prima persona, zeppa di suspance e di angolini infestati dagli alieni. La squadra ha realizzato un demo da mostrare ai boss di 20th Century Fox, detentori del marchio Alien, che sono stati abbastanza saggi da dare l'OK ad Argonaut per la realizzazione del gioco.

SE SI MUOVE... SPARIAMO!

Poiché il gioco è ispirato ad Alien Resurrection, in cui ci sono uomini cattivi quanto gli alieni stessi, faremo anche una notevole varietà di vittime...



▲ L'Auriga è zeppa di guardie e marine capaci di darci problemi peggiori degli alieni! La possibilità di combattere anche contro uomini accresce la varietà del gioco.



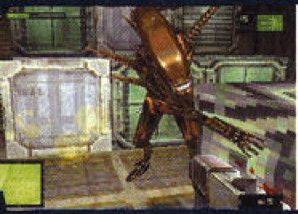
▲ Ed ecco i protagonisti! Nel gioco compaiono gli alieni marroni di Alien 3, non cattivissimi, quelli bluastri del quarto film e i tostissimi alieni del primo!



▲ Gli alieni spesso entrano nel campo visivo solo un istante dopo essere stati rilevati dal nostro sensore! La parola d'ordine è: camminare all'indietro e sparare al pavimento.



▲ Nel nostro viaggio a bordo dell'Auriga incontreremo anche dei tipi non molto contenti di vederci. Alla trama contribuiscono anche le sequenze filmate durante i livelli.







A tutta azione!

I livelli saranno anche stati in gran parte recuperati dalla versione abortita del gioco, ma il passaggio dalla terza alla prima persona ha migliorato nettamente l'atmosfera. È uno dei giochi più suggestivi che abbiamo mai provato. Lo schermo Impostazioni ci raccomanda perfino di abbassare la luminosità del video, in modo da non lasciarci sorprendere dall'attacco di un alieno! In effetti, si trascorre gran parte del primo livello cercando di scorgere gli alieni, che se la battono non appena li vediamo. Gli effetti sonori, tutti tratti dal film, contribuiscono ottimamente a riprodurne la tensione; è stato perfino assoldato il tipo che dava la voce al computer e agli annunci degli altoparlanti, che ci propina frasi tipo "Richiesta password livello 2" o "Energia riavviata" quando azioniamo i numerosissimi interruttori dell'Auriga.

Lucertole volanti!

Abbiamo provato Alien Trilogy? Ah, ah, ah! Ridicolo! Paragonarlo ad Alien Resurrection è come dire che un gattino e un leone sono la stessa cosa! Il nuovo gioco presenta mostri completamente poligonali e splendidamente animati, ognuno composto da 400 poligoni: altro che i pupazzetti piatti di Alien Trilogy. Diversamente da Alien Trilogy, in cui i mostri attaccavano sempre da davanti, in Resurrection sono in grado di saltare per tutto lo scenario e spesso si avvicinano a noi camminando sul soffitto o saltano da un muro all'altro, costringendoci a girare come trottole per centrarli!

Paura...

Per aiutarci a tenere d'occhio i dannati esseri, nell'angolo in basso a sinistra dello schermo c'è un sensore di movimento che emette un bip quando un alieno si muove: più acuto è il suono, più vicino è il mostro! Lo strumento però può rilevare solo gli alieni in movimento, perciò occhio a quelli che stanno fermi in agguato, pronti a saltare fuori dal nulla!

Grande paura...

Tutti gli elementi si combinano in un'esperienza favolosa: l'aspetto dimesso degli interni della nave, i velocissimi alieni, i livelli strutturati in modo da indurci all'esplorazione e l'atmosfera che ci fa sudare freddo... Presto ne sapremo di più.

▼ Rispetto agli alieni bidimensionali del vecchio successo per PlayStation Alien Trilogy, quelli di questo gioco sono molto più spaventosi. Ci faranno saltare dalla poltrona!

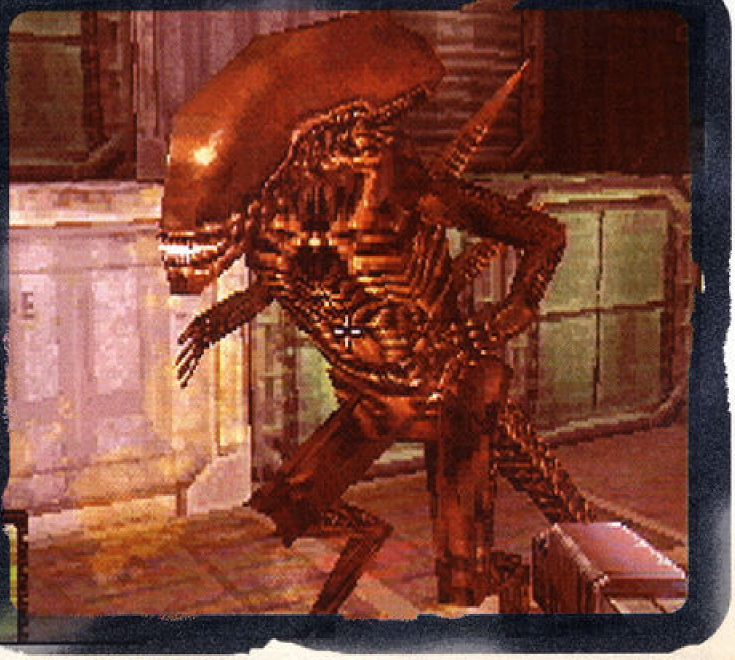


▲ Visti gli schizzi di sangue acido d'alieno? Ci aspetta un combattimento coi fiocchi... e ci è rimasta solo la pistola!





◀ Gli alieni reagiscono diversamente a seconda di dove li colpiamo. Una fucilata in testa li manda a gambe all'aria!





▲ Giocare con il Dual Shock usando uno stick per muoversi e l'altro per guardarsi intorno è difficile, ma si impara in fretta.





▲ Ci sono momenti terrificanti, quando un alieno ci salta addosso dall'alto o abbatte una porta chiusa per darci la caccia. Via di corsa!

SULLA FACCIA NO!



▲ Ahi, ahi... le uova di alieno possono significare una cosa soltanto: attacco facciale imminente!

Naturalmente, i piccoli "abbraccia-facce" sono le star principali del film e del gioco! In Alien Resurrection il loro funzionamento è complesso e intelligente. Se veniamo attaccati da uno di loro, possiamo ovviamente farlo a pezzi risolvendo il problema. Se però li lasciamo stare, una volta usciti dalle uova inizieranno a seguirci per tutto il livello! Se poi uno di loro ci salta in faccia, non perderemo semplicemente un po' di energia: macché, il mostro ci impianterà un alieno nello stomaco! Sotto il nostro indicatore di energia apparirà quindi una barra "Alien" e inizierà un conto alla rovescia al termine del quale l'alieno uscirà dal nostro stomaco in modo ultra-cruento e noi... moriremo!

La soluzione è trovare e usare uno strumento apposito per estrarre l'embrione prima che maturi... il che ci indurrà a una corsa ancora più frenetica!



▼ Aahh! Ci è saltato in faccia! Abbiamo due minuti soli di vita!



▲ Può essere difficilissimo farli fuori, specie nei ristretti condotti di aerazione.



▲ Troviamo rapidamente il dispositivo per uccidere l'alieno che è dentro di noi!

L'EQUIPAGGIO

Nel corso del gioco interpreteremo quattro personaggi diversi: Ripley, Call, Distephano e Christie. Ci sono 10 missioni, in ognuna delle quali un membro dell'equipaggio deve portare a termine un incarico vitale e favorire la fuga della ciurma dell'Auriga.



► Un atro membro dell'equipaggio e un altro colpo mortale. Quando trova Vreiss a metà missione, questi lo aiuta attaccandoselo dietro di sé per coprirgli le spalle!

► Una "sintetica", unitasi all'equipaggio della Betty quando ha appreso dell'esperimento in corso sull'Auriga. È qui per impedire la proliferazione degli alieni. Call non può essere contaminata dagli alieni!

► Clonata dai resti salvatisi dalla fornace alla fine di Alien 3, Ripley è tornata ed è dotata di tremendi poteri alieni! All'inizio del gioco siamo nei panni di una Ripley confusa e disarmata, ma poi l'azione si fa più tesa...

Ecco uno dei primi marine incontrati da Ripley e ◄ dall'equipaggio. Sopravvissuto allo scontro iniziale con la ciurma, Distephano si unisce a essa: non desidera altro che uscire vivo da questo inferno!



ADDOSSO AI CLONI!

In una delle missioni Ripley deve localizzare e distruggere i cloni alieni, uno dei quali non è altri che lei... Avviciniamoci e facciamolo fuori con una fucilata!







ARSENALE ALIENO

Cosa sarebbe uno sparatutto in prima persona senza un bell'arsenale?



▲ Pistola: è l'arma di base. Agli alieni fa a malapena un graffio.

▲ Fucile: ideale per ridurre in polpette un alieno!

▲ Lanciafiamme: una buona arma a corto raggio.

▲ Lanciagranate: ficchiamogli in gola un bel proiettile alla dinamite!

▲ Laser: è un'arma a lungo raggio splendidamente potente.

▲ Lanciamissili: l'ideale per i combattimenti subacquei.

▲ Doppia pistola: ottima per produrre un danno doppio.

▲ Fucile a impulsi: ricordiamo il fucile dei marine nel film Aliens?

▲ Fucile elettrico: ottimo per ripulire vaste aree.

ALIEN RESURRECTION: CHE ROBA È?



È il quarto film della celebre serie Alien, in cui Ripley viene risuscitata in stile Jurassic Park attraverso la clonazione di un campione del suo sangue prelevato alla fine di Alien 3.
A bordo della USS Auriga, grande stazione spaziale di ricerca, malvagi scienziati hanno clonato Ripley al solo scopo di riavere l'alieno che lei portava in grembo al termine del terzo film. Nel frattempo arriva il rude equipaggio della Betty, incaricato di occuparsi di una certa faccenda: Ripley e gli alieni allevati dagli scienziati sono fuggiti dalla quarantena! Segue uno scontro con marine e alieni di ogni forma e dimensione, mentre Ripley e l'equipaggio della Betty cercano di fuggire dalla nave...

ENIGMISTICA

Nel gioco non dovremo solo sparare e uccidere. Per passare da un capo all'altro dell'Auriga dovremo raccogliere oggetti e azionare vari aggeggi...



▲ Dannazione, la strada è bloccata da questi getti di aria calda!



▲ Ah! Basta azionare la valvola lì accanto per risolvere il problema.



▲ Ecco fatto: la pressione si scarica e noi possiamo passare illesi.



▲ La nave è danneggiata e piena di trappole elettriche in grado di fulminarci.



▲ Deviando l'energia in altre aree per mezzo dei comandi possiamo aprirci la strada.

A NUOTO!





Tra le parti più memorabili del film e del gioco ci sono quelle subacquee. I nostri movimenti attraverso il livello sono molto più lenti e dobbiamo percorrere corridoi che deviano non solo a destra o a sinistra, ma anche verso l'alto o verso il basso! Il tutto mentre orde di alieni nuotano nella nostra direzione... e in più dobbiamo pure tenere d'occhio l'indicatore dell'ossigeno!



Trust®
www.trust.com

www.trust.com

Divertirti a gareggiare con Trust

La Trust, azienda europea costruttrice di prodotti per computer, è ora anche in grado di fornire serie completa serie di volanti da collegare al computer. Con questa serie di volanti si potrà provare, durante i giochi di gare automobilistiche, una incredibile sensazione realistica. I volanti sono disponibili con Force Feedback, Vibration Feedback, senza vibrazioni e con Dual Shock. I volanti Trust hanno inoltre un prezzo estremamente competitivo che li rende particolarmente interessanti.

Vibration Feedback Rally Master
- Volante gommato per una presa ottimale e dal design confortevole
- Tecnologia vibrante per darvi il massimo del realismo in ogni gioco
- Facile connessione Plug & Play alla porta giochi
- Completo di cambio e unità provvista dell'acceleratore e del pedale del freno
- Quattro pulsanti programmabili, interamente supportati da Windows 95 e 98

Force Feedback Race Master
- Volante estremamente realistico con funzione di retroazione meccanica
- 6 pulsanti per sparare e per controllare le più avanzate macchine da corsa
- Leva del cambio e viewfinder
- Pedali con funzioni acceleratore e freno
- Retroazione meccanica compatibile con DirectX, miglior supporto per giochi esistente sul mercato
- Con driver per Windows 95 e 98

Formule 1 Race Master
- Volante multifunzionale con pedali dell'acceleratore e del freno
- Leva del cambio: perfetto per giochi di corse automobilistiche
- Quattro pulsanti per sparare, centratura automatica e tutte le direzioni di movimento
- Design robusto e professionale
- Un eccezionale gioco incluso

Dual Shock Rally Master
- Volante con sedile per PlayStation®™ e supporto Dual Shock
- 15 pulsanti d'azione programmabili
- Acceleratore con controllo visivo
- Volante con sedile: non è necessario alcun tavolo, basta semplicemente sedersi e giocare dove si vuole
- Adatto anche ai ragazzi

Per ulteriori informazioni riguardo i volanti o riguardo altri prodotti Trust, visiti il sito internet www.trust.com, oppure contatti il punto vendita sotto indicato.

Auchan · Carrefour · CittaMercato · comet · CONTINENT · DESPAR · ECHOS · ELDO · ESSEDI shop · Euromercato · EURONICS · Giotto · il gigante · INFOTECA · IPER · it's LOGIC! · JOYLAND · MARCO POLO · MediaWorld · METRO · MULTIMEDIA PLANET · pianeta · PANORAMA · STONE MEGA STORE · STRABILIA · TRONY · VOBIS COMPUTER



SOLO CON PLAYSTATION MAGAZINE!

PROVA SUBITO LE ANTEPRIME MONDIALI PIÙ AVVINCENTI



TRUCCHI & SEGRETI
La guida e le mappe di
Jedi Power Battles

NEL CD
Destruction Derby Raw
Star Trek: Invasion!
Silent Bomber
Vib Ribbon
MoHo
e i video di
Vanishing Point
Grind Session
Galerians
Tenchu 2
Titan AE

Questo mese in edicola rivista + CD L.14.900

Future MEDIA ITALY

LE NOSTRE PROVE

LA SEZIONE DELLE PROVE

Benvenuti! State per entrare nella zona di prove e recensioni più approfondita, scrupolosa e senza peli sulla lingua di tutto il mondo! Facciamo tutto il possibile per provare TUTTI i giochi che escono TUTTI i mesi, assieme ai grandi successi che impazzano nel lontano Giappone o in America!





RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

I NOSTRI AMICI CHE CADONO A PEZZI SONO TORNATI E CLAIRE REDFIELD NE HA PER TUTTI!



I PUNTEGGI

90 - 100% Il massimo dei videogiochi. Pensiamo seriamente all'acquisto.

80 - 90% Un bel gioco. Se ci piace il genere compriamolo!

70 - 80% Non male, ma non è un gioco eccezionale.

60 - 70% Forse un buon gioco rovinato da un difetto.

50 - 60% Solo nella media. Meglio rivolgersi altrove...

40 - 50% Niente da fare, non ci è proprio piaciuto.

30 - 40% Sembra proprio che manchino le basi dei videogiochi qui!

20 - 30% Brutto da vedere e da giocare. Stiamo alla larga.

10 - 20% Acquistarlo vorrebbe dire torturarci...

0 - 10% Il peggio del mondo dei videogiochi...

IL VERDETTO

I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Piloti	22
Costruttori	11
Circuiti	17
Livelli di difficoltà	4

La guida rapida ai dati più importanti dei videogiochi che proviamo su Games Master.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

FIFA '98	68%
FIFA '99	90%
FIFA 2000	79%
NHL 2000	45%
NBA LIVE 2000	91%
MADDEN NFL 2000	88%

Cosa hanno fatto in passato gli sviluppatori? Scopriamolo insieme!

Se il gioco prende più di 90% si merita questo bollino premio! Se c'è questo bollino significa che siamo in presenza di un gioco da comprare!

GM CAPOLAVORO

Il verdetto finale con il punteggio globale e con l'immancabile spiegazione a lato.

Vediamo come se la cava il gioco nei tre aspetti principali individuati da Games Master...
Grafica: Che aspetto ha? Come si muove?
Giocabilità: È divertente da giocare oppure troppo macchinoso?
Longevità: Ci durerà una vita o lo finiremo nel giro di una sola settimana?

il giudizio

GRAFICA Accettabile e godibile. La sensazione di volare è assolutamente perfetta.

GIOCABILITÀ Un po' macchinosa a tratti, con troppi ostacoli e comandi complessi.

LONGEVITÀ Se ci piace volare questo è sicuramente il gioco che fa per noi... per sempre!

Questo gioco è buono ma presenta alcuni difetti che diventano insopportabili alla lunga. Ottimo per gli appassionati.

Voto 70%

LE PROVE DI QUESTO MESE



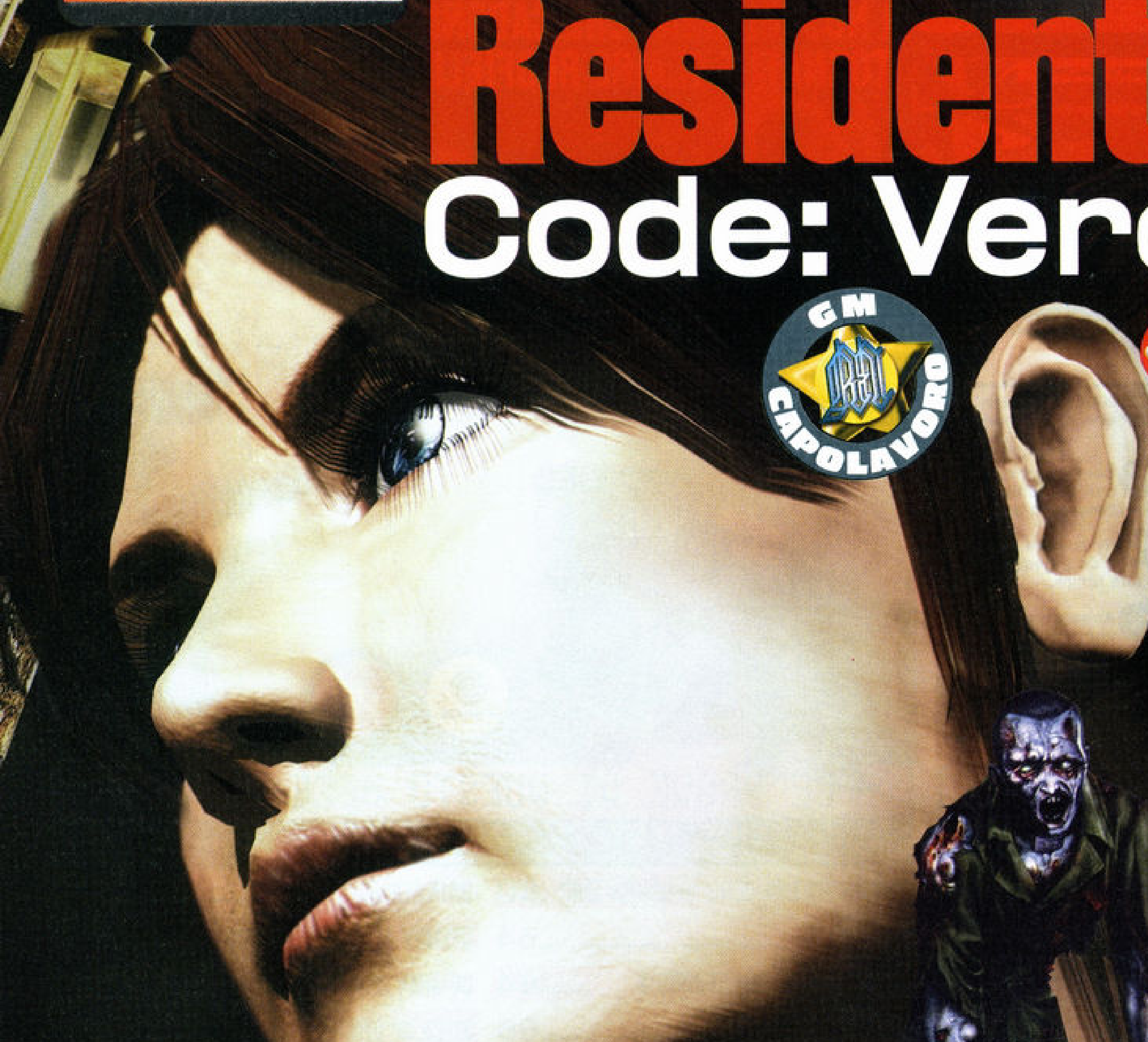
IN USCITA A: ORA
FORMATO: DREAMCAST
PREZZO: 139.900
SVILUPPATORE: CAPCOM
EDITORE: EIDOS
CARATTERISTICHE: VMU
ALTRE VERSIONI: NESSUNA
GENERE: AZIONE 3D
GIOCATORI: 1

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Resident Evil: Director's Cut	92%
Resident Evil 2	90%
Resident Evil 3: Nemesis	94%
Resident Evil: Survivor	66%
Dino Crisis	93%

Suo fratello è scomparso, agli uomini interessa solo **il suo corpo** ed è pure a dieta... ovvio che Claire sia incattivita!

Resident Evil Code: Veronica



Se c'è una cosa che abbiamo imparato è che i morti viventi non sono nulla per una ragazza armata di lancia-dardi.
Ai vecchi tempi di Resident Evil, Claire era una brillante agente dello S.T.A.R.S. con il mondo ai suoi piedi. In un batter d'occhio, però, la sua carriera, la sua famiglia e probabilmente tutta la sua collezione di scarpe e cosmetici sono state spazzate via da una nuvola di tremende bio-tossine! Le hanno sparato, è stata morsicata, abbandonata dal fratellino e ora sbattuta su una remota isola... dove non si prende nemmeno un canale TV! Quei dannati Umbrella la pagheranno...

PERFEZIONE E OLTRE

Sarà l'odore degli zombi, o quello delle fiamme, ma il fatto è che Resident Evil ha un tocco di magia che non accenna a diminuire nemmeno dopo tutti questi seguiti. La bella notizia è che il nuovo Resident Evil non si limita a offrire il banchetto di sangue, pelle d'oca e artiglieria pesante che ha fatto il successo dei suoi tre predecessori, ma grazie alla potenza del Dreamcast costituisce uno spettacolo ancora più



L'arsenale

Cosa c'è di peggio che trovarsi su un'isola sperduta brulicante di zombi? Scoprire che siamo senza armi. Arraffiamone qualcuna alla svelta!



▲ La pistola automatica M-100 è l'ideale contro i cani indisciplinati. Dai, bello, fai il morto... per sempre!



▲ Ecco il delizioso AK-47! Occupa due settori nell'inventario, ma può ridurre a brandelli qualsiasi cosa.



▲ Il lanciagranate è tornato! È quanto di più divertente ci sia, a parte sparare a un barile esplosivo e scappare.

Che bellezza!

Malgrado i mostri siano orrendi, come grafica Resident Evil Code: Veronica è di gran lunga il migliore della serie.



▲ Nel filmato introduttivo Claire sembra affrontare da sola l'intero esercito di Umbrella.



▲ I primi piani sono favolosi e il gioco passa senza difficoltà dai filmati all'azione.



▲ Questa scena, in cui Claire fa oscillare l'accendino e si volta per osservare i pipistrelli, è favolosa.

"... sarà l'odore **delle fiamme, ma** la magia di Resident Evil **non accenna a diminuire** nemmeno dopo tutti questi seguiti..."

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Tipi di granate	4
CD	2
AK-47	1
Zombi	migliaia



strepitoso.

BRIVIDO

Solo a guardare Claire voltarsi a osservare pipistrelli svolazzanti, o tirarsi su dopo una sequenza a base di esplosivo, ci verrà voglia di affrontare un'altra ondata di zombi. Fin dal momento in cui la porta della cella si aprirà, sapremo più o meno cosa aspettarci. Sapere che là fuori, nel buio, qualcosa ci aspetta, però, non serve esattamente a distendere i nervi. Semmai, la consapevolezza di quanto è accaduto prima rende questo ultimo Resident Evil ancora più ricco di suspense. Grazie a effetti luminosi e sonori ingegnosi, Capcom ci costringe ad aver paura anche di quello che NON c'è, oltre che di ciò che scaturisce dal suolo umido per mordicchiarci le caviglie!

VISTO!

I pignoli potranno lamentarsi del fatto che Resident Evil Code: Veronica utilizza gli stessi trucchi dei giochi precedenti: inquadrature drammatiche, apparizioni orripilanti e caccia agli oggetti. È il modo in cui questi elementi sono combinati, però, a renderlo speciale. Se i predecessori ci hanno costretti a correre su e giù per case abbandonate alla ricerca di oggetti, questo titolo riesce a combinare perfettamente avventura e azione. I non-morti appaiono anche in stanze già

Serve aiuto? Sì!

La prima persona gentile e non zombificata che incontreremo è Steve.



▲ Dare armi agli stranieri non è sempre una buona idea, ma se si tratta di affrontare un'invasione di zombi...



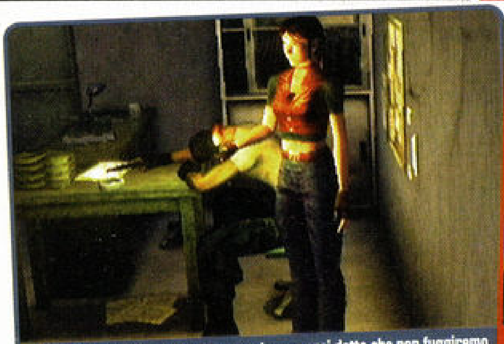
▲ OK, Steve, siamo sicuri che questi qui non daranno più fastidio a nessuno...



▲ Steve, LASCIA STARE! Non vedi il cartello "Pericolo: Esplosivi"?

Botte da orbi!

Resident Evil Code: Veronica non ci mette molto a metterci sul chi vive. Appena esce dal carcere, Claire si trova nei guai con gli zombi...



▲ Questa guardia è alla frutta, ma dopo averci detto che non fuggiremo mai dall'isola ci libererà!



▲ Non avvicinarti al cimitero, ragazza... Oh, no, troppo tardi! Questo zombi brucia dalla voglia di assaggiarci!



▲ Saltano fuori anche i suoi amici e ci circondano, pronti a farsi uno spuntino... e noi non abbiamo che un coltello da cucina!

Non leggere qui!

Non possiamo fare a meno di descrivere una favolosa sequenza che dimostra come Resident Evil Code: Veronica mescola una brillante azione con filmati elettrizzanti. Chi non vuole rovinarsi la sorpresa è pregato di saltare oltre!



▲ Abbiamo trovato un paio di pistole... a Steve piacerebbero di sicuro!



▲ Oh... sono tue, eh? Il tizio sembra un po' seccato.

▼ Si scatena una rissa e Claire scende qualche gradino, ma... è in salvo?



▼ Macché: il tizio usa la tattica delle armi pesanti. Ahi!





Il vetro rotto e la ripresa al rallentatore rendono più suggestivo l'ingresso di Steve.

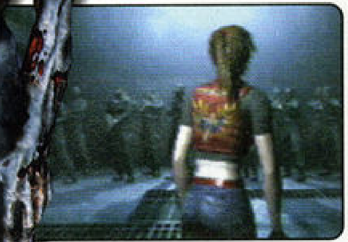


Il tipo sarà anche un po' pazzoide, ma è letale con un paio di pistole.









ripulite e l'azione viene interrotta da filmati quando ultimiamo determinati incarichi. Come i migliori film d'orrore, Resident Evil Code: Veronica alterna all'azione più frenetica momenti più calmi, in cui possiamo riarmarci, ragionare su un enigma e riprendere il fiato. Il ritmo è perfetto: si ha sempre la sensazione di avere qualcosa da fare, qualcuno da uccidere o qualche luogo da esplorare.

IMPICCI

Si è fatto un gran parlare dei comandi imprecisi e del fatto che non si possa lasciare un oggetto dove si vuole, ma è come le risate in sottofondo nei telefilm: giocare con Resident Evil non sarebbe lo stesso se non si rischiasse di essere divorati mentre si tenta di estrarre le pistole o non si fosse costretti a mangiare erbe per fare spazio per un fucile semiautomatico. Francamente, è ben altro ciò che attira la nostra attenzione: il batticuore nell'aprire una di quelle porte adorabilmente imperfette, le telecamere telecomandate e i momenti agghiaccianti in cui i nemici abbattono una porta, o fingono di essere morti, o ci guardano dalle finestre e dalle cantine... Se questo gioco ha



Cibo per i vermi!

Non sappiamo di chi sia la colpa, ma le potenti tossine biologiche sono penetrate nel terreno... e il risultato fa venire i brividi!



▲ La terra trema e Claire si guarda intorno, ma non riesce a togliersi di torno prima che questo enorme verme salti fuori da sotto i suoi piedi!



▲ Temporaneamente stordita da una botta in testa, Claire decide di affrontare il verme con le semiautomatiche.



▲ Il risultato è prevedibile: le pallottole servono a poco e la nostra amica si becca una bella spolverata. Tutto questo caos si poteva evitare facilmente...

Per di qua!

Gli enigmi non rallentano più di tanto il nostro cammino. Nella maggior parte dei casi è abbastanza ovvio quale oggetto ci serva e come vada usato. Il problema è sopravvivere abbastanza a lungo per trovarlo...



▲ Non potevano metterci dei normali pulsanti? Accidenti ad Umbrella e alle sue dannate attrezzature segrete!



▲ Vogliamo visitare una base subacquea segreta? Allora prendiamo la patente per guidare i sottomarini...

IL MEGLIO



Quando gli orrendi girini albini si scatenano abbiamo solo qualche secondo per fuggire dal laboratorio!







Di nuovo?!

Tra le novità di Resident Evil Code: Veronica c'è il fatto che gli zombi riappaiono!



▲ Ops! Nella base subacquea di Umbrella Claire viene assalita da due ospiti inattesi.



▲ Due braccia sono meglio di uno: per questo i due attaccano simultaneamente.



▲ Se trattano così le ragazze, per forza nessuna vuole mai uscire con loro...

"... a volte dobbiamo mangiarci qualche erba per fare spazio a un fucile semiautomatico..."

un punto debole nella sua possente architettura, è la scarsità di nuovi mostri da ammirare. OK, ci sono spaventosi uomini-girino, gli albini e un verme gigante MOLTO affamato, ma per la maggior parte del tempo si tratta di abbattere i soliti zombi, cani e mostriciattoli già visti in passato. Volendo si potrebbe attribuire tutto ciò a una criminale pigrizia da parte dei programmatori; ma d'altronde, se i morti viventi fossero stati sostituiti da dinosauri o alieni, potremmo forse dirci davvero soddisfatti? Anche gli enigmi sono in gran parte riciclati. Trovando una ruota, possiamo stare certi che aziona una valvola o un ascensore; vedendo un numero su un quadro, siamo sicuri che si tratta di un codice di accesso a qualche laboratorio segreto. D'altra parte, enigmi delle proporzioni di quelli di Tomb Raider avrebbero spazzato via il gioco peggio del virus T di Umbrella, non lasciando più spazio al godibile tiro allo zombi. Come le creature dei film Alien, Resident Evil Code: Veronica per Dreamcast sfrutta pienamente il potenziale della serie pur senza introdurre novità. Più entusiasmante e affascinante dei precedenti Resident Evil, è una sarabanda di colpi di scena, sorprese e prevedibilissimi spargimenti di sangue che ci precipita in un mondo zeppo di creature che meritano una buona dose di fucilate in faccia. Ringraziamo Capcom e... mano alle frecce!



▲ Gli hobby di Steven Burnside, quando non ammazza zombi, sono la vela, il nuoto e il parricidio.

Galleria...

Questa stanza piena di quadri è un enigma gigante che ha lasciato di stucco molti giocatori giapponesi. In realtà, è perfettamente logico...



▲ Dopo la stanza piena di oro nazista, Claire si imbatte nella galleria di Umbrella.



▲ Di arte non ce ne intendiamo, ma sappiamo cosa fare: prima si spara e poi si pensa!

il giudizio

GRAFICA Il Resident Evil più brillante, elegante e cruento... da che zombi è zombi.

GIOCABILITÀ Nessuna novità sostanziale: è la solita ottima miscela di sparatorie, enigmi e fughe.

LONGEVITÀ Occupa due CD, perciò è decisamente grosso. Ci terrà occupati per secoli.

Una miscela di grafica, sangue, e budella, che dà vita a un cocktail da brivido. Se il Dreamcast è stato creato per un gioco, il gioco è questo!

Voto 93%

IN USCITA A: ORA | **FORMATO:** PLAYSTATION | **PREZZO:** L. 99.900 | **SVILUPPATORE:** LOST TOYS | **EDITORE:** ROCKSTAR



▲ Nei livelli Tag dobbiamo raccogliere gettoni entro un certo limite di tempo.



▲ Nei giochi Powerball dobbiamo invece raccogliere delle palle e lanciarle contro un palo. Eccitante, eh?

Moho

È il nome di una pettinatura da punk o di **un continente perduto?**

Rispetto al numero dei nuovi giochi che vengono prodotti, quello delle nuove idee in essi contenute sembra sempre più ridotto.
Perciò, fa sempre piacere vedere un gioco che tenta veramente di dare qualcosa di nuovo... anche se non ci riesce. È il caso di Moho.
La premessa del gioco è che siamo prigionieri in un carcere di massima sicurezza e dobbiamo superare 80 gare di tipo gladiatorio per conquistarci la libertà. Piccolo particolare: le nostre gambe sono state sostituite da una grossa sfera. I tipi di gioco sono sette: si va dalla modalità Tag in stile pista di pattinaggio alla modalità Last Man Rolling, una specie di picchiaduro. Alcuni dei giochi, come quelli Tag, sono effettivamente divertenti, ma troppi risultano presto monotoni e ripetitivi. Qualche idea interessante c'è; il panorama soggetto a effetti di "morphing" è particolarmente riuscito. Tuttavia, tutto ciò non basta a fare di Moho niente di più che una semplice curiosità. Se non altro, è un passo nella direzione giusta.

L'uomo-palla

Moho può ospitare fino a due giocatori in questa brillante opzione a schermo condiviso. Le modalità di gioco sono le stesse dell'opzione a giocatore singolo. Purtroppo non ci sono avversari controllati dal computer, perciò potremo dedicarci solo a sfide a due.



▲ L'elemento più impressionante del gioco è l'effetto di morphing che deforma il terreno.



▲ Abbiamo un freno molto pratico, ma possiamo usarlo solo un numero limitato di volte.



▲ Durante le gare possiamo colpire gli avversari, ma la cosa migliore è cercare di tenersi quanto più possibile all'interno e centrare tutti i bonus.

il giudizio

GRAFICA È rapido e scorrevole e l'effetto di morphing è ben riuscito, ma niente di eccezionale.

GIOCABILITÀ Non è affatto male anche se tutto sommato non ci tiene troppo impegnati.

LONGEVITÀ Presto diventa molto difficile: ci metteremo secoli ad attraversare tutta la prigione.

Poteva essere un titolo vincente, ma risente di uno stile troppo ripetitivo e frustrante.

Voto 68%

IN USCITA A: ORA | **FORMATO:** PLAYSTATION | **PREZZO:** L. 109.900 | **SVILUPPATORE:** KALISTO | **EDITORE:** KONAMI



▲ Come si dice: se si muove, fallo a pezzi con una grossa ascia.



▲ A parte gli ettolitri di sangue, il gioco non offre spunti entusiasmanti.

Nightmare Creatures 2

È spassoso affettare un'orda di creature. **Sì, ma... tutto qui?**

Videogiochi e zombi non si separeranno mai, come Napoli e la pizza.
In questa ultima variazione sul tema "ammazza i morti non morti" vestiremo i panni di un tipo di nome Herbert Wallace, che deve eliminare orde di zombi e risolvere nel frattempo una quantità di enigmi... tanto per cambiare.

SUPER-GOTICO

Il gioco è un normale titolo di avventura in terza persona, con ambientazioni particolarmente spettrali. Ci aggiriamo per paesaggi gotici raccogliendo oggetti e facendo fuori i cattivi, che compaiono di tanto in tanto, nel modo più cruento, cioè con una grossa ascia. Questo elemento sembra essere l'attrazione principale del gioco. Sebbene Nightmare Creatures 2 non abbia nulla di sbagliato, non ha nemmeno niente di particolarmente nuovo o entusiasmante. Per risolvere gli enigmi non ci vuole una laurea e il gioco è nettamente lineare. Ciò che abbonda sono le creature mostruose, pronte a rovesciare litri e litri di liquido rosso. Niente male, dunque, se il massacro è ciò che ci interessa. Nemmeno tutto questo sangue, però, basta a compensare la piattezza dell'azione di gioco.

il giudizio

GRAFICA Prevedibilmente, la grafica è molto cupa ma zeppa di interessanti creature.

GIOCABILITÀ Superati i primi due livelli si capisce che la varietà non è poi molta.

LONGEVITÀ Non è certo il gioco più impegnativo del mondo. Non ci ritorneremo dopo averlo finito.

È un divertente ma limitato "affetta-tutto" 3D, migliorato dalla varietà di nemici e dalle secchiate di sangue che perdono.

Voto 73%



Per battere i boss non basterà pigiare i pulsanti: dovremo essere tattici!


GRAPHICS
DVD
SOUND
SPEAKERS
CD-RW
Basta con tutto 'sto casino!
Non è importante quanto alzate il volume, con gli altoparlanti Creative avrete sempre il massimo della qualità sonora. Creative vi offre una linea completa di diffusori acustici: sistemi surround per PC e Dolby Digital per DVD...anche i vostri vicini se ne accorgeranno!
Cambiate scheda audio!
Rimborsiamo fino a 80.000 Lire se scegliete Sound Blaster
VISITATE
WWW.EUROPE.CREATIVE.COM/PROMOZIONE
Live the experience
CREATIVE®
WWW.EUROPE.CREATIVE.COM



IN USCITA A: ORA | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: L. 129.900 | SVILUPPATORE: SPIRAL HOUSE | EDITORE: INFOGRAMES | CARATTERISTICHE: MULTIPLAY | ALTRE VERSIONI: PLAYSTATION | GENERE: CORSE | GIOCATORI: 1-4

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Piste	16
Arene di combattimento	3
Corridori	11
Modalità di gara	6

Viste le tracce **di polvere in** lontananza? **La squadra** di Wacky Races è in arrivo!





Wacky Races



> Sono partiti!

Come se i corridori non fossero già abbastanza folli, ognuno di loro ha un veicolo che rispecchia la sua "personalità". Per esempio, chi può usare una macchina come questa?



▲ Più che una macchina, la Convert-A-Car del professor Pat Pending è un laboratorio con le ruote. Si può trasformare in una barca, in un razzo o in un jet!



▲ La scricchiolante Creepy Coupe è una misteriosa macchina con drago sputa-fuoco incorporato.



▲ La Mean Machine di Dick Dastardly è zeppa di sporchi trucchi e può sparare razzi dal retro... ma allora perché non vince mai?

> Una corsa dura...



▲ Vincendo tutte le gare di base avremo accesso a eventi come il Golden Muttley Challenge.



▲ Non potremo accedere subito a tutte le abilità speciali del nostro pilota. Per sfruttare le migliori dovremo lavorare duro.

Incudini che piombano dal cielo, barili che esplodono e ogni sorta di oggetto elettrico pronto a darci la scossa... ma nessuno muore mai! Il mondo dei cartoni animati è uno strano luogo ed è proprio da lì che partono i folli veicoli di Wacky Races, in una sarabanda di tronchi rotolanti, macchine volanti, professori pazzi e cani uggiolanti. Molti giochi vogliono darsi un tocco da disegni animati, ma pochi possono vantare una ciurma come quella di Wacky Races. Peter Perfect, Dick Dastardly, The Anthill Mob, Penelope Pitstop... chi ha visto il disegno animato "La corsa più pazza del mondo" li conosce già tutti. Per gli altri, specifichiamo che si tratta di celebri personaggi impegnati in una gara folle.

CARTONI...!

Con una grafica così splendidamente animata sarebbe facile prendere Wacky Races per un titolo divertente ma semplicistico. In realtà, dopo la prima pista di ciascuna area si capisce subito di avere per le mani un titolo di corse con tutti i crismi. La struttura delle piste è implacabile: false curve, vicoli ciechi e orrende curve a U pronte a sorprendere il pilota disattento. Diversamente che in altri giochi di kart, è indispensabile imparare il tracciato delle piste per poter vincere. Poi c'è la questione dei comandi, che richiedono un uso precisissimo del joystick analogico. Il tempismo è essenziale, soprattutto per imboccare correttamente le curve.

CORRI & COMBATTI

Ovviamente non dovremo lottare solo contro il circuito, ma anche contro i nostri rivali: ed è qui, grazie all'intelligente sistema di bonus, che le cose si fanno più interessanti. Mentre sfrecciamo lungo i circuiti, raccogliamo dei gettoni. Raccogliendone un numero sufficiente potremo usarli per attivare una delle tre abilità speciali: per esempio, Penelope Pitstop può scoccare un bacio paralizzante, mentre



▲ La Bouldermobile rischia di finire in briciole con una guida così!



▲ Con una bevuta, l'Anthill Mob dà il meglio di sé... che torcibudella, ragazzi!



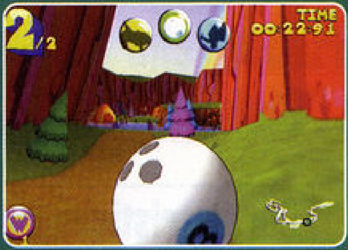
▲ Purtroppo è difficile capire dove si sta andando, con questo schermo quadruplo.

Oh-oh, sento puzza di guai!

Chi ha detto che dobbiamo competere lealmente? Ecco alcuni trucchetti che potremo attuare...



▲ La Mean Machine di Dastardly sfodera le eliche e prende il volo!



▲ Pat Pending se la ride: la sua Convert-A-Car entra in azione!

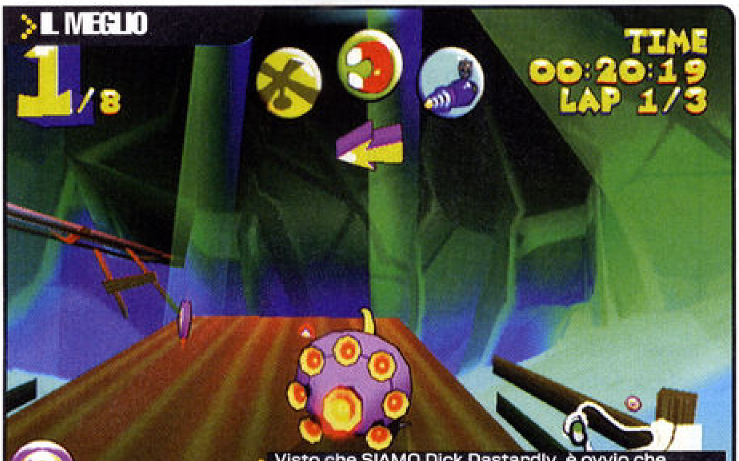
▼ Grazie al potere del drago, la Creepy Coupe rientra in gara.



▼ I ragazzi dell'Anthill Mob festeggiano San Valentino a colpi di mitra!



IL MEGLIO



Visto che SIAMO Dick Dastardly, è ovvio che usiamo sporchi trucchi per passare al comando!

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Silver 74%

la Creepy Coupé può prendere il volo. Il bello è che ogni corridore ha tre abilità riservate solo a lui: alcuni personaggi hanno armi teleguidate ideali per eliminare singoli avversari, altri dispongono di strumenti meno precisi ma ottimi per spazzare via più rivali. Non basta più il solo divertimento, però, per fare un buon gioco di corse. Gli appassionati vogliono completezza a ogni livello e Wacky Races ne ha in abbondanza. La modalità a giocatore singolo offre inizialmente un numero ristretto di piste: le altre devono essere sbloccate mediante le stelle che premiano i vincitori. Non basta quindi conoscere a menadito gli scivolosi pendii di Snowfall Peaks, i letali tornado di Wild Frontier e le umide corsie di Redwood Valley: occorre conoscere ogni singola area, conquistare l'accesso a nuove piste e partecipare alla Wacky Cup e al Boss Challenge. La modalità a giocatore singolo è abbastanza avvincente da indurci a competere per le stelle; stranamente, invece, quella a più giocatori si rivela deludente. Con la visuale impedita da questi grossi veicoli, a meno di non conoscere la pista, è troppo facile perdersi. Inoltre, sebbene ideata per aumentare il divertimento, l'aggiunta di quattro personaggi non giocabili finisce invece per rovinare l'atmosfera "tutti contro tutti". Questi limiti impediscono a Wacky Races di toccare la perfezione, ma nemmeno Dick Dastardly potrebbe negare che i suoi buffi personaggi, i suoi ridicoli bonus e la sua azione velocissima sono assolutamente adorabili.

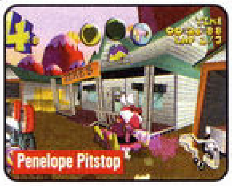
"... La struttura delle piste è implacabile: false curve, vicoli ciechi e orrende curve a U sono in agguato..."



Cosa dicono?

Frase più probabile: "Mostriamo a quei tipi la nostra potenza!". Frase meno probabile: "Giochiamo a basket?"

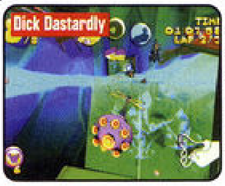




Frase più probabile: "Voglio solo divertirmi un po' tesoro!". Frase meno probabile: "Mi si è incendiato il reggiseno!".

Frase più probabile: "Pista, lasciami passare!". Frase meno probabile: "La mamma voleva che facessi il marinaio...".





Frase più probabile: "Accidenti, doppio accidenti!". Frase meno probabile: "Ciò che conta non è vincere, ma partecipare!".

Wacky Cup!

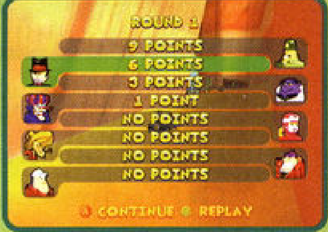
Wacky Races è un gioco progressivo. Accediamo alla Wacky Cup e passiamo in serie A...



▲ Quelli dell'Anthill Mob scelgono le loro armi. Noi consigliamo il favoloso Rat-A-Tat!



▲ Grazie alla loro potenza, l'Anthill Mob schizza in testa davanti ai rivali.



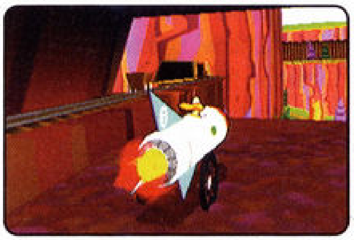
▲ È al secondo posto, ma come nella Formula 1 ciò che conta è il numero totale di punti.

Sfida al boss: il Red Max!

Se vogliamo la gara definitiva ecco il nostro sfidante perfetto...



▲ Qui decidiamo quale delle due sfide affrontare.



▲ Il professore parte a razzo, ma Max è ancora in testa. Prendiamolo!



▲ La propulsione jet frutta a Pat la vittoria.

il giudizio

GRAFICA Bella da sbavare! Quelli dell'Anthill Mob sporgono la testa per guardare le curve!

GIOCABILITÀ L'intelligente uso dei gettoni per la conquista dei bonus rende il gioco piacevolissimo.

LONGEVITÀ C'è di che tenerci occupati a lungo, con i vari boss e l'ottima Wacky Cup.

Malgrado i suoi limiti della modalità a più giocatori, questo rimane uno dei migliori giochi di kart per qualsiasi formato.

Voto 88%

Benvenuto in ClubNet con TIN.IT

Di seguito troverai tutte le istruzioni che ti permetteranno di abbonarti subito a "ClubNet" di Tin.it.

Attiva subito il tuo abbonamento

1 Creazione della connessione per la registrazione (Per i sistemi operativi Windows 95/98)
Apri "Risorse del Computer", quindi "Accesso Remoto" ed infine "Crea nuova connessione". Nel primo campo della finestra che si aprirà dovrai scrivere "Registrazione". Qualora ce ne fosse bisogno nel secondo campo dovrai selezionare il modem che utilizzerai per navigare. Quindi seleziona "Avanti".
Nella nuova finestra dovrai scrivere nel campo "Numero di telefono" 147898330, selezionando l'Italia come "Indicativo del paese" e lasciando in bianco il campo "Indicativo località". Quindi seleziona "Avanti" e quindi "Fine".

2 Configurazione della connessione (Per i sistemi operativi Windows 95/98)
Fai clic con il tasto destro del mouse sull'icona "Registrazione" posta in "Accesso remoto" all'interno di "Risorse del computer". Dal menù a tendina che comparirà scegli "Proprietà". Nella nuova finestra deseleziona la casella "Utilizza indicativo località e Proprietà di composizione". Scegli quindi, in alto, la scheda "Tipi di server" ed in questa lascia selezionata solamente la voce "TCP/IP". Completata questa operazione clicca sul pulsante "Impostazioni TCP/IP".
Nella nuova finestra scegli le opzioni "Indirizzo IP assegnato dal server" (scelta predefinita) e "Specifica indirizzi del server", scrivendo 212.216.112.222 nel campo DNS primario e 212.216.172.162 nel campo DNS secondario.
Infine clicca su "OK" e di nuovo su "OK".

3 Registrazione (Per i sistemi operativi Windows 95/98)
Fai doppio clic sull'icona "Registrazione" posta in "Accesso remoto" all'interno di "Risorse del computer". Nella finestra che si aprirà scrivi all'interno del campo "Nome utente" la parola "guest" (minuscolo). Scrivi una seconda volta "guest" nel campo "Password". Stavolta la parola comparirà come una sequenza di 5 asterischi.
A questo punto cliccando su "Connetti" il tuo computer effettuerà una chiamata telefonica al server di registrazione di Tin.it. Ti ricordiamo che la telefonata è al costo di una chiamata urbana da tutta Italia.

■ Creazione della connessione per la registrazione (Per il sistema operativo Windows NT 4.0)
Apri "Risorse del Computer", quindi "Accesso Remoto" e clicca sul pulsante "Nuovo" (se non sono disponibili altre connessioni la finestra "Connessione guidata nuova voce della rubrica" si aprirà automaticamente dopo aver risposto "OK" all'avviso "La rubrica è vuota").
Nella finestra che si aprirà scrivi "Registrazione" e quindi clicca su "Avanti".

Prima di incominciare, hai tutto ciò che ti serve?

Le successive istruzioni si riferiscono ai sistemi operativi Windows 95/98/NT 4.0.

Requisiti tecnici minimi:

- PC con processore Pentium (o equivalente)
- Modem analogico o ISDN
- RAM 16 MB (minimo) 32 MB (consigliata, necessaria in caso di installazione su Windows NT 4.0)
- Scheda video VGA o superiore 256 colori;
- Sistema Operativo Windows 95/98/NT 4.0 (consigliata almeno SP4)
- Browser installato (Internet Explorer o Netscape)
- "Accesso Remoto" e protocollo TCP/IP installati (nel caso in cui riscontrassi problemi potrai installarli seguendo le istruzioni accessibili dalla Guida in Linea del tuo sistema operativo)

Caratteristiche abbonamento ClubNet

- ✔ Zero costi di attivazione nessun canone di abbonamento (paghi solo il costo del collegamento telefonico)
- ✔ Collegamento 24 ore su 24 senza limiti di tempo
- ✔ 20 MB di spazio web a disposizione per creare la tua Home Page
- ✔ 1 casella di posta elettronica (e-mail)
- ✔ Collegamento tramite rete telefonica tradizionale (PSTN) o rete ISDN fino a 64 Kbit/s

Nella nuova finestra scegli l'opzione "Si sta effettuando un collegamento ad Internet" e quindi clicca su "Avanti". Se ti viene richiesto, seleziona il modem che utilizzerai per connetterti ad internet e clicca su "Avanti". Nella nuova finestra scrivi il numero di telefono 147898330. Quindi seleziona "Avanti" e successivamente "Fine".

■ Configurazione della connessione (Per il sistema operativo Windows NT 4.0)
Nella finestra "Accesso remoto" seleziona la voce "Registrazione" nel primo campo e quindi clicca sul pulsante "Altro": dal menù a tendina scegli "Modifica la voce e le proprietà del modem". Nella finestra che si aprirà seleziona, in alto, la scheda "Server" e quindi clicca sul pulsante "Impostazioni TCP/IP". Nella nuova finestra scegli le opzioni "Indirizzo IP assegnato dal server" (scelta predefinita) e "Specifica indirizzi del server", scrivendo 212.216.112.222 nel campo DNS primario e 212.216.172.162 nel campo DNS secondario.
Infine clicca su "OK" e di nuovo su "OK".

■ Registrazione (Per il sistema operativo Windows NT 4.0)
Nella finestra "Accesso remoto" seleziona la voce "Registrazione" nel primo campo e quindi clicca sul pulsante "Componi": si aprirà una nuova finestra.

BENVENUTO ON-LINE!

Principali parametri configurazione:

× DNS primario:	212.216.112.222
× DNS secondario:	212.216.172.162
× SMTP server:	mail.clubnet.tin.it
× POP server:	box.clubnet.tin.it

Per altri dettagli tecnici puoi anche consultare l'indirizzo http://how.tin.it/

Scrivi all'interno del campo "Nome utente" la parola "guest" (minuscolo). Scrivi una seconda volta "guest" nel campo "Password". Stavolta la parola comparirà come una sequenza di 5 asterischi.
A questo punto cliccando su "OK" il tuo computer effettuerà una chiamata telefonica al server di registrazione di Tin.it. Ti ricordiamo che la telefonata è al costo di una chiamata urbana da tutta Italia.

LOGIN c725b000
PASSWORD 07948848

4 Compilazione dei moduli on line
Una volta che la connessione è stabilita dovrai avviare il tuo browser (ad esempio facendo doppio clic sulla corrispondente icona) e successivamente connetterti all'indirizzo http://registraclubnet.tin.it/kit.html.
Una volta collegato dovrai compilare con i tuoi dati i moduli che compariranno a video, inserendo dove richiesto le "Chiavi di accesso provvisorie" riportate nell'apposito riquadro.
Al termine della procedura ti saranno forniti i dati personalizzati per l'accesso al servizio, comprendenti:
* una Userid e una Password di navigazione, idonee ai successivi collegamenti
* una Userid e una Password idonee alla consultazione della tua casella di posta elettronica.
STAMPA O ANNOTA LE USERID E PASSWORD DEFINITIVE ed i parametri di collegamento che ti verranno forniti al termine della registrazione perché ti serviranno per i successivi collegamenti e per la consultazione della tua casella di posta elettronica oltre che per eventuali reinstallazioni future del software.
Ti ricordiamo che le Chiavi di accesso provvisorie servono SOLO per la registrazione, e non per i successivi collegamenti.
Se hai problemi di collegamento non esitare a telefonare al Numero Verde 800-505595 tutti i giorni 24 ore su 24 per avere assistenza guidata.

5 Configurazione automatica del browser
Al termine della procedura di registrazione, nel caso in cui tu disponga di Internet Explorer, ti consigliamo di scegliere l'opzione di configurazione automatica del browser. In questo caso cliccando su "Invia" ti verrà chiesto se vuoi salvare il file di configurazione o se vuoi aprirlo direttamente: scegli "Apri il file dalla posizione corrente" e poi clicca su "OK". All'avviso "le impostazioni di Internet stanno per essere modificate" rispondi "OK". Dopo qualche secondo il tuo computer sarà configurato con i tuoi dati personalizzati.
A questo punto chiudi il browser e termina la chiamata al server di registrazione.

6 Navigazione
Per navigare in internet avvia nuovamente il tuo browser: sarai automaticamente connesso al POP di Tin.it che hai scelto durante la registrazione.

CON CLUBNET POTRAI COLLEGARTI DA TUTTA ITALIA AL COSTO DI UNA TELEFONATA URBANA
Per ulteriori informazioni sui punti della rete di accesso chiama il Numero Verde 800-505595 oppure verifica on-line all'indirizzo http://pop.tin.it/clubnet/






IN USCITA A: ORA	FORMATO: DREAMCAST PREZZO: L. 129.900	SVILUPPATORE: LUCASARTS EDITORE: SEGA	CARATTERISTICHE: VMU ALTRE VERSIONI: N64, PC	GENERE: AZIONE GIOCATORI: 1-2

È stato grandioso **sul N64,** mediocre sul PC e ora, un anno più tardi, sbarca sul Dreamcast.

Star Wars
Episode 1: Racer

Storicamente i giochi tratti da Guerre Stellari sono affidabili quanto le sceneggiature di George Lucas, perciò gli utenti di Dreamcast possono stare tranquilli: il primo titolo di Guerre Stellari per questa console è l'accettabile Episode 1: Racer e non una sciocchezza come Jedi Power Battles.

VELOCE

Sostanzialmente un clone di Wipeout, il gioco riprende l'entusiasmante sequenza della corsa Pod e ci dà modo di sfrecciare sul circuito del film e su altri 25, impersonando uno tra sei personaggi, almeno all'inizio. Ognuno dei folli corridori ha il suo Pod, ognuno dei quali ha prestazioni leggermente diverse. Scopo del gioco è tagliare il traguardo per primi: più volte ci riusciremo, più sarà il denaro che guadagneremo e che potremo impiegare per equipaggiare il nostro veicolo con ogni sorta di accessori. Il gioco è veloce, maneggevole e senz'altro entusiasmante, ma la versione per Dreamcast è in ritardo di un anno. Non ci sono novità, a parte la possibilità di mettere in rete i nostri tempi migliori. Le texture sfocate, la nebbia e le piste povere di dettagli non fanno che ricordarci che il titolo è nato per il Nintendo 64 e non ha evidentemente subìto alcuna modifica successiva. Anche la quantità di fotogrammi al secondo è scarsa. L'unico progresso riguarda la musica, che ora è ininterrotta. OK, rimane un gioco carino, ma se sul Nintendo 64 appariva favoloso, sul Dreamcast è soltanto discreto.



Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Dark Forces	68%
X-Wing vs Tie-Fighter	85%
Dark Forces: Jedi Knight	89%
The Phantom Menace	75%
Jedi Power Battles	68%

Scorribande

I percorsi di Star Wars Episode 1: Racer sono realizzati in modo intelligente, sebbene un po' scarsi quanto a ispirazione grafica: alcuni dei livelli anti-gravitazionali sono fiacchi. Detto ciò, potremo comunque gustarci qualche chicca mentre sfrecceremo tra le curve. Facciamo una breve incursione nell'universo di Guerre Stellari...



▲ Tattoine è la patria di Anakin ed è lo scenario principale del film La Minaccia Fantasma. Il circuito non dovrebbe darci troppi problemi.



▲ Il percorso Mon Gazza Speedway, in una linda cittadina piena di luci al neon, è piuttosto semplice, anche se un paio di colonne piazzate in modo improbabile potrebbero darci delle difficoltà.



▲ Ando Prime è un entusiasmante pianeta ghiacciato super-scivoloso. Inutile cercare di manovrare sul lago ghiacciato, però.



▲ Non c'è niente di meglio che premere a tavoletta sul rettilineo e schizzare al comando.

IL MEGLIO



La manovrabilità dei veicoli è superba, con quella sensazione di "galleggiamento". Piegare in curva è d'obbligo!

Sono partiti!

Possiamo fare modifiche al nostro veicolo, visitando la discarica alla ricerca di pezzi a buon mercato e mettere a punto il mezzo prima della gara.

Premendo il pulsante Y possiamo far inclinare di lato il veicolo, per superare i passaggi più stretti e le curve più difficili.





Teniamo d'occhio l'angolo in basso a sinistra dello schermo per vedere quali parti del veicolo sono danneggiate e spediamo i nostri droidi a ripararle.

Quando sul tachimetro si accende la luce verde possiamo attivare l'accelerazione turbo e schizzare via come pallottole!





il giudizio

GRAFICA È una conversione diretta di un gioco per Nintendo 64, senza alcuna aggiunta.

GIOCABILITÀ È stato concepito per un joypad analogico, ma il sistema di comando funziona benissimo.

LONGEVITÀ Non è né impegnativo, né particolarmente esaltante a due giocatori!

Rimane un gioco decente, ma questa conversione non sfrutta in alcun modo la potenza del Dreamcast.

Voto 76%

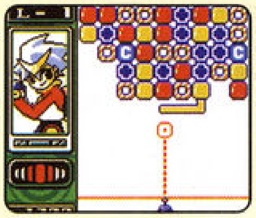

HOMEWORLD
CATACLYSM
il nuovo episodio della saga Homeworld!
sottotitolato
in italiano !
SIERRA
BARKING
DOG
STUDIOS
www.leaderspa.it
LEADER
"PREZZO
LIGHT"
prezzo di lancio vantaggioso
Non è necessario avere il primo "Homeworld" installato sul computer per giocare a " Homeworld Cataclysm".

IL PARADISO DEI PORTATILI

Gli ultimissimi giochi per Game Boy Color e **Neo Geo Pocket** raccolti in una **rubrica tutta loro!** Solo su Games Master!

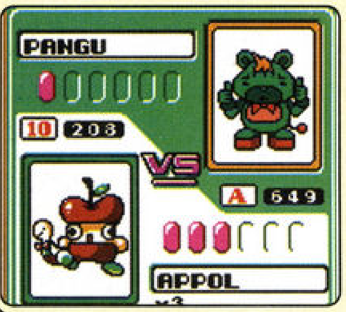
SVILUPPATORE: YUMEKOBO EDITORE: SNK GIOCATORI: 1-2

Puzzle Link 2



Caspita! È la copia esatta di Puzzle Link 1 praticamente sotto ogni aspetto: questo gioco ci ricopre un'altra volta con cuori, bastoni, biscotti eccetera.
La nostra salvezza sta nella possibilità di piazzare delle connessioni tra questi elementi. Collegando due gruppi di elementi simili li facciamo sparire: queste sono le regole del gioco. Stavolta ci sono anche colpi bonus, che permettono di eliminare tutti gli oggetti simili presenti sullo schermo e una modalità Card Battle che ci permette di sfruttare le carte vinte nella modalità principale.



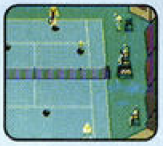




Non è cambiato, ma rimane molto coinvolgente. **88%**

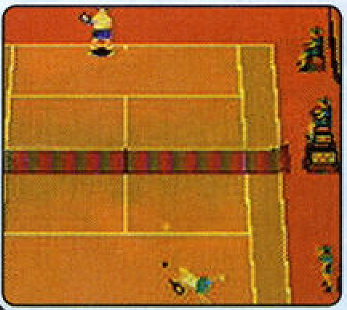
SVILUPPATORE: SMART DOG EDITORE: UBI SOFT GIOCATORI: 1-2

All Star Tennis 2000





Giunto appena in tempo per l'estate, All Star Tennis 2000, o '99 a seconda della pagina del manuale, è ricco di attrattive. Comprende otto giocatori reali, più quattro artificiali e numerose modalità di gioco tra cui un buffo gioco a base di bombe e la possibilità di collegamento per il gioco a due.
L'arbitro parla e la grafica è brillante e variopinta. Il rovescio della medaglia è che i tentativi di effettuare tiri immaginosi si risolvono troppo spesso nel grido "Out!" da parte di un guardalinee; inoltre ci tocca giocare metà partita dalla parte superiore dello schermo.





Un prodotto valido, ma non è Pocket Tennis per NeoGeo. **70%**

SVILUPPATORE: SUNSOFT EDITORE: SUNSOFT GIOCATORI: 1

Moomin's Tale



Moomin's Tale è un gioco stranissimo. Controlliamo un gigantesco ippopotamo privo di bocca, alto un quarto dello schermo.
Dobbiamo svolgere una serie di incarichi che richiedono per lo più salti tra una piattaforma e l'altra, ma a volte ci tocca pestare i pulsanti in stile Track & Field, esplorare labirinti o schivare i cattivi. Non è certo un acquisto d'obbligo, ma ha un'atmosfera simpatica e non si sa mai cosa ci attende... a parte il punto assolutamente idiota in cui dobbiamo sfuggire a un masso gigante e lo schermo non scorre abbastanza in fretta. È un gioco bizzarro, ma vale la pena provarlo.



È il gioco tascabile più strano del mese. **72%**

SVILUPPATORE: CREATIONS EDITORE: THQ GIOCATORI: 1

Ultimate Paintball







Eccolo qui, il gioco prediletto dai responsabili di mercato nei giorni in cui sono fuori sede! Sparpagliamo le nostre bandierine sulla mappa e stiamo a vedere la squadra delle relazioni con i clienti che cerca di soffiarcele!
Se ci imbattiamo in un gruppo di avversari, eccoci alle prese con una versione scadente di Operation Wolf, sparacchiando a caso contro gli altri funzionari che si nascondono nel sottobosco... È difficile immaginare come avrebbero potuto rendere questo gioco meno divertente: ci manca solo una presentazione del punteggio fatta con PowerPoint...





Niente collegamento ed è molto poco divertente. **45%**

SVILUPPATORE: TAITO EDITORE: TAITO GIOCATORI: 1-2

GAME BOY COLOR

Puchi Carat







Ancora una volta, ecco un'ondata di macchioline colorate che scende inesorabilmente lungo lo schermo.

Niente paura, però, perché questo è un incrocio tra Puzzle Bubble e Breakout, perciò abbiamo una piccola mazza alla base dello schermo con cui possiamo lanciare una palla contro le macchioline, facendole sparire. Non è facile, anzi forse è troppo difficile. A meno di non essere dei maghi di Breakout, dovremo metterci la massima concentrazione solo per riuscire a tenere la palla in gioco e non avremo quindi tempo per attuare tattiche particolari. La modalità a due giocatori e le opzioni per la raccolta delle carte aggiungono un po' di pepe.

Una specie di Arkanoid modificato e non eccezionale. **70%**

SVILUPPATORE: SUNSOFT EDITORE: SUNSOFT GIOCATORI: 1

GAME BOY COLOR

Blaster Master



È un platform game... ma si tratta della conversione di un gioco per NES di dieci anni fa!

Di solito uno non converte un gioco per NES così vecchio, a meno di non essere disperato o sicuro che si tratti di un titolo vincente.

Blaster Master rientra decisamente in questo secondo caso. Saltiamo qua e là in un piccolo carro armato, sparando a vari obiettivi con un certo numero di armi.



Non aspettiamoci dei miracoli: è un gioco elementare, ma offre livelli ben congegnati e comandi funzionali, che lo rendono stranamente piacevole. Peccato che ci tocca scarabocchiare tutte quelle password, però.

È un platform game semplice ma divertente. **79%**

SVILUPPATORE: SAFFIRE EDITORE: MINDSCAPE GIOCATORI 1

GAME BOY COLOR

Catz





In Catz tutte le parole finiscono in "z", ma non è certo questa la sua caratteristica peggiore.

Dunque, abbiamo presente i platform game in cui, quando smettiamo di giocare per un po', il nostro personaggio si produce in qualche piccola animazione, per esempio russando o grattandosi il naso? Bene: in Catz, questo è IL GIOCO in sé. Possiamo accarezzare il gatto, dargli qualcosa con cui giocare o nutrirlo, ma... perché dovremmo aver voglia di farlo? Il bello sarebbe allenarlo, affidargli delle armi e spedirlo a combattere contro i gatti di qualcun altro... ma qui non si può.



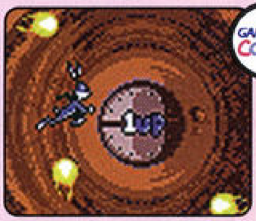
Credevamo che il Tamagotchi fosse morto? Macché... **20%**

SVILUPPATORE: INFOGRAMES EDITORE: INFOGRAMES GIOCATORI: 1-2

GAME BOY COLOR

Martian Alert!

GM CAPOLAVORO





Un gioco per Game Boy con licenza ufficiale... ovvio che si tratti di un platform game.

E invece no!



Martian Alert è una vera perla di gioco. Assomiglia un po' a Zelda, ma mescola l'avventura con salti, spari, nuotate, scazzottate e molto altro. All'inizio siamo nei panni di Bugs Bunny, ma in seguito possiamo scegliere tra 14 personaggi Loony Tunes, ognuno dotato di speciali abilità. La grafica è superba, ci sono 11 vasti livelli e gli appassionati del collegamento potranno scambiarsi i personaggi e divertirsi con sei mini-giochi; in più ci sono buffi scherzi e perfino una batteria di riserva. Urrà!



Un capolavoro del divertimento a disegni animati. **90%**






IN USCITA A: ORA | FORMATO: N64 | PREZZO: L. 119.900 | SVILUPPATORE: LEFT FIELD | EDITORE: NINTENDO | CARATTERISTICHE: RUMBLE, EXPANSION PAKS | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: CORSE | GIOCATORI: 1-4

A che servono **quattro ruote,** se con due si va **molto più veloci?** In sella!

Excitebike 64

I giochi di motociclismo sono sempre rimasti indietro rispetto ai cugini a quattro ruote quanto a giocabilità e successo, ma la situazione sta per cambiare. Excitebike 64 è in sostanza Wave Race sulla terraferma ed è semplicemente brillante.
Il gioco, che si serve di comandi simili a quelli di Wave Race e di 1080° Snowboarding, ci permette di controllare la moto come se fosse un prolungamento del joypad.
Con un Rumble Pak ci si sente proprio come in sella: la moto vibra quando la ruota posteriore slitta in curva e per correggerne l'assetto basta un colpetto al comando analogico. Abbiamo provato molti giochi che danno la sensazione di trovarci nel pieno dell'azione, ma questo titolo è davvero eccellente. I 20 circuiti standard sono divisi in due gruppi: quelli al chiuso e i numerosi circuiti all'aperto, pieni di scorciatoie.

LE PISTE

Quelle all'aperto sono le più affascinanti da vedere, grazie agli scenari che si estendono fino all'orizzonte; le piste al chiuso, però, offrono le sfide più entusiasmanti in termini di gare. Ci sono curve a U a non finire che metteranno alla prova il nostro controllo delle slittate ed enormi balzi che dovremo affrontare con tempismo per superare gli ostacoli correttamente.
Lo stile delle gare non manca di colpi bassi: per esempio, possiamo far scartare la ruota posteriore per urtare quella anteriore della moto che ci segue, facendola uscire di strada. Se effettuiamo correttamente la manovra, il nostro pilota alza il pugno in segno di vittoria. Il gioco offre inoltre molti extra da sbloccare, tra cui un gioco di calcio e moto, la versione originale di Excitebike per NES del 1984 e una speciale pista acrobatica.
C'è anche un gioco pauroso che si svolge su una salita, in cui dovremo riuscire a scalare una montagna senza far ribaltare

GM CAPOLAVORO

"...**la moto vibra** quando la ruota **posteriore slitta e per** correggerne l'assetto basta **un colpetto al** comando analogico..."

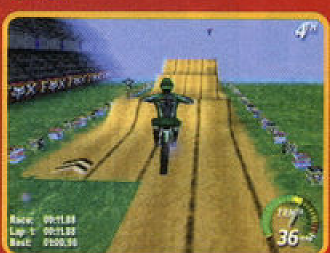
Giochi bonus!



▲ Nel rally del deserto si salta sulle dune di sabbia.



▲ Scaliamo la montagna e... attenzione a non ribaltarci!

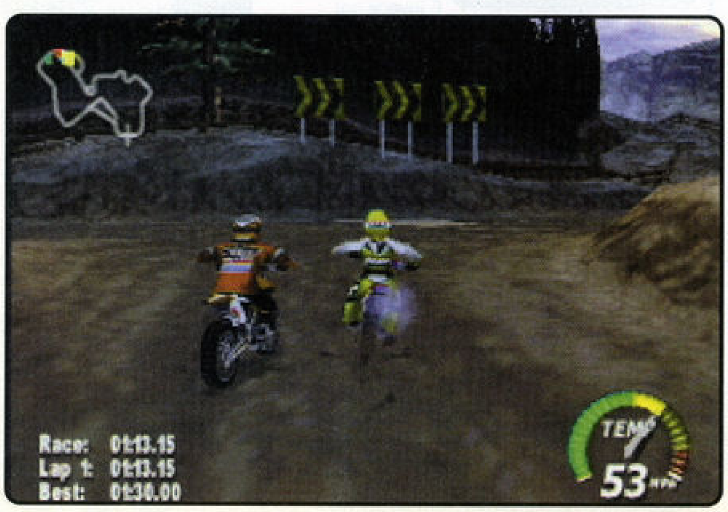


▲ Un tuffo nella nostalgia con il brillante Excite 3D: è l'originale per NES con una nuova entusiasmante grafica.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

NBA Courtside	85%
NBA Courtside 2	89%



IL MEGLIO



I fanatici delle moto

Per battere gli avversari in una sfida a più giocatori dovremo ricorrere ai trucchi più sporchi. Sbattere i rivali fuori pista è importante quanto frenare, sterzare e mangiare la polvere.



▲ Eccoci sulla linea di partenza, in compagnia dei nuovi Hell's Angels. Tra qualche secondo qualcuno si beccherà una palata di terra in faccia...



▲ Sembra che i giocatori 2 e 4 si siano aggrovigliati... Lasciamo perdere le acrobazie e teniamoci saldi sulla sella.



▲ Questo circuito del selvaggio West è un po' nebbioso con quattro giocatori, ma è tra i più veloci e pericolosi del gioco. Ideale per le sfide di gruppo.

Mangia la polvere!



▲ Un colpetto sul pulsante R e un'aggiustatina al joystick al momento giusto permettono di far scartare la ruota posteriore.



▲ Se sbaglieremo l'atterraggio finendo al di là delle sbarre faremo una vera figura da salami. Cerchiamo di adattare la posizione della moto alla superficie su cui intendiamo atterrare e non sediamoci troppo presto!



▲ Impiegando questo trucchetto potremo danneggiare gravemente gli avversari. Urrà!

la moto. Inoltre, c'è una fantastica gara a base di checkpoint che ci vede sfrecciare per una vasta regione desertica.

La maggior parte delle modalità può ospitare anche due o quattro giocatori, perciò potremo sempre organizzare grandiose sfide con i nostri amici.

Le nostre modalità preferite sono quella del calcio e quella della scalata.

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Piste	20
Giochi bonus	6
Moto	6
Campionati	3

CENTAURI

È difficile scovare un difetto in Excitebike 64. È bello da vedere, ha un sonoro ottimo e una giocabilità favolosa ed è il miglior gioco di corse per Nintendo 64 dopo F-Zero X. Anzi, probabilmente è ancora meglio e può rivaleggiare perfino con il fantastico Wave Race. Rischia ancora di essere rimandato, visto che Nintendo continua a spostarne in avanti la data di pubblicazione, ma insieme a Perfect Dark è senz'altro il più brillante prodotto per Nintendo 64 del prossimo futuro, almeno fino a quando alla fine dell'anno sbarcherà nei nostri lidi la versione tradotta di Zelda: Majora's Mask. Saremmo dei pazzi a perdercelo, perciò cominciamo subito a mettere da parte i soldini!



il giudizio

GRAFICA L'animazione è splendida, lo scenario pure e non c'è traccia di nebbia o rallentamenti.

GIOCABILITÀ I comandi sono perfetti. Se le moto sono davvero così, ne vogliamo subito una!

LONGEVITÀ C'è fin troppo da fare in questo gioco. Con tutti quei giochi bonus, ci durerà per un pezzo.

Moto fiammanti, acrobazie, giochi bonus e il sistema di comando più brillante dai tempi di Wave Race: è il gioco di moto definitivo.

Voto 92%



IN USCITA A: ORA | FORMATO: PC | PREZZO: L. 109.900 | SVILUPPATORE: MASSIVE | EDITORE: SIERRA | CARATTERISTICHE: GIOCO IN RETE | ALTRE VERSIONI: PS2 | GENERE: STRATEGIA | GIOCATORI: 1-16

Torre di controllo a Maggiore Tom... **Torre di controllo** a Maggiore Tom... **Maggiore Tom,** mi sentite?

Ground Control

Tanto tempo fa bastava comprarsi una copia dell'ultimo Command & Conquer per appagare la propria sete di strategici in tempo reale. Adesso, grazie a titoli come Ground Control, le cose non sono più così semplici...

Naturalmente anche Ground Control è uno di quei giochi in cui si clicca su uno dei propri uomini e gli si ordina chi deve ammazzare, ma almeno è riuscito a togliere le parti peggiori dei suoi predecessori sostituendole con elementi molto validi.

RAZZI SPAZIALI

Ammettiamolo, le truppe blocchettose di Tiberian Sun non appaiono davvero datate? Ground Control utilizza una fantastica grafica poligonale. Non riusciamo a vedere cosa stiamo facendo in Dogs of War? Ground Control ci permette di muovere una telecamera virtuale in maniera facile e veloce, permettendoci di passare in un lampo da una visuale a volo d'uccello a una molto ravvicinata. Stiamo ancora cercando di capire come funziona l'ostica interfaccia di Force Commander? In Ground Control mandare migliaia di uomini contro l'avversario è facile come bere un bicchiere d'acqua.



Abbiamo reso l'idea: Ground Control è il miglior gioco strategico d'azione che abbiamo mai giocato. Una delle principali ragioni di questo plauso è la totale assenza di elementi di gestione risorse del tipo "prendi i minerali tramite i raccoglitori di minerali e trasformali in avanzamenti per le truppe". Ground Control, infatti, è un conflitto aperto tra due eserciti terrestri che combattono su mondi alieni equipaggiati con armi potentissime. Chi resta vivo per ultimo ha vinto. Tirate le somme, resta un gioco con tanto arrosto e poco fumo: brillante! Tutto questo, inoltre, è rappresentato con una grafica stratosferica, mai vista in un gioco di questo tipo. Astronavi e mezzi terrestri esplodono in maniera spettacolare, i missili crepitano e sibilano fra le montagne e i carri armati e gli hovercraft strisciano e scivolano sul terreno roccioso mentre squadroni di truppe corazzate si affrontano a viso aperto davanti ai nostri occhi! È guerra totale in grande stile, cosa possiamo desiderare di più?

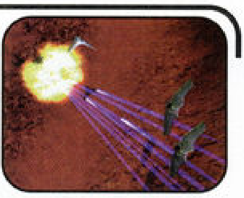
IL MEGLIO



Dopo aver impartito gli ordini potremo passare secoli soltanto a guardarci intorno con la telecamera, proprio come se stessimo girando il nostro film di fantascienza!

Guerra Totale!

Ground Control presenta azione a non finire! Ci sono moltissime armi per sconfiggere i nostri avversari.



Gli Aerodynes sono come carri armati volanti, capaci di scaricare morte e distruzione sui malcapitati nemici.



Ci sono moltissimi carri armati e mezzi terrestri da provare, alcuni dei quali sparano raggi potentissimi. Fzzzt!



Gli edifici nemici e le torrette sono le prime cose da bombardare ferocemente, cosa che risulta anche molto bella a vedersi.

Azione!

Una delle cose migliori del gioco è che potremo impartire ordini da una visuale molto distante dall'azione, per poi scendere repentinamente verso terra e controllare i dettagli da una prospettiva ravvicinata!



▲ Ehi, laggiù! Sì, dico a te! Il piccolo ometto in verde. Sono io! Lassù! Guarda!



▲ Ok ragazzi, andate prima voi. Io starò qui a... riprendervi con la mia telecamera.



▲ Un po' più a sinistra, un po' più a destra... FUOCO! Un altro nemico diventa una piccola palla bruciacchiata.



▲ Fare la guerra è bello, non fosse altro che per ammirare la splendida grafica.

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Fazioni	2
Missioni	40
Mappe multiplayer	15
Tipi di pianeta	73

il giudizio

GRAFICA Avvicinate la telecamera al terreno per assistere a un vero e proprio film futuristico.

GIOCABILITÀ Facile da imparare, facile da giocare e appagante quasi quanto curare degli animali ammalati!

LONGEVITÀ La grande storia e il livello di difficoltà perfetto ci faranno tornare sul gioco per mesi!

Command & Conquer senza tutte le sue parti più noiose. Non consigliato agli strateghi più incalliti, comunque.

Voto 92%



IN USCITA A: ORA | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: L. 139.900 | SVILUPPATORE: TREYARCH | EDITORE: INTERPLAY | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1

Dopo **la caotica carneficina** di Sword of the Berserk, è bello vedere un massacro un po' **più intelligente!**

Dragon's Blood



Possiamo buttare via dadi e pupazzetti di mostri e folletti: finalmente anche il Dreamcast ha un titolo di avventura in terza persona davvero decente! Urrà!

Il misterioso paese di Parthem è minacciato da orrendi cattivi ed è nostro compito impedire che venga trasformato in una terra in cui i nostri eroi, il guerriero Cynric e la maga Aeowyn, troverebbero la morte. Partiamo dunque per la foresta per una missione affetta-tutto, equipaggiati con gli abiti del caso e una buona dotazione di incantesimi.

MAESTRI D'ARMI

A parte i punti in cui ci permette di divertirci stregando qualche folletto indifeso, il gioco si basa tutto sulla maestria con la quale maneggiamo la nostra spada. Utilizzando una serie di parate, sferzate e stoccate siamo in grado di affettare qualsiasi avversario solitario in pochi secondi. Purtroppo, i nemici si presentano raramente da soli, perciò il più delle volte si tratta di combattere freneticamente sperando che tutto vada bene. Esistono alcune combinazioni di mosse, ma effettuarle nel pieno del combattimento risulta un po' difficile. L'aspetto avventuroso del gioco è sostenuto da numerose missioni secondarie che si dipartono dalle cinque ambientazioni principali. Perciò, se amiamo la fantasia, non facciamo mancare questo titolo al nostro Dreamcast. Con i suoi segreti, lo sviluppo dei personaggi e le sue gustose zuffe ci garantirà una dose di combattimento corpo a corpo da leccarci i baffi!

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

È il primo titolo per Treyarch!

Alla ricerca di...

In ognuno dei vasti livelli c'è una raccolta di missioni secondarie che contribuisce allo sviluppo della trama. Spesso prevede solo il ritrovamento della classica chiave, ma a volte richiede un po' più di ragionamento. Se non siamo sicuri di dove stiamo andando, ci basta richiamare la mappa sullo schermo: il punto d'interesse successivo viene evidenziato automaticamente.



▲ Dopo aver insegnato a un folletto che cos'è il dolore, la nostra eroina acchiappa il calice e ritorna precipitosamente...



▲ ...alla fontana posta all'altra estremità della mappa. Quando la riempie di acqua magica, la coppa inizia a brillare.



▲ Ritornata al tempio in rovina, versa il liquido sull'altare e riceve da una dea-Minotauro il potere di infrangere i muri!



▲ "OK, ho trovato la barca. Adesso devo andare sull'altra isola?". Lasciamo perdere le crociere e facciamo fuori qualche uomo-lucertola...

Magia!

Quando Troll, Goblin e Krujen diventano troppo grossi per i nostri gusti, fulminiamoli con la magia! È l'unica cosa che capiscono...



Cynric non ha poteri magici, ma dispone di alcuni strumenti magici come questa spada fatata.



Il raggio di energia di Aeowyn può fulminare un Krujen in un solo colpo ed è utilissimo per affrontare folti gruppi di nemici.



Lo Shield Armor è una sorta di armatura protettiva. Quando lo avremo, sterminiamo quanti più nemici possibile.



IL MEGLIO



Le sequenze in cui importuniamo i locali per ottenere informazioni sono eccezionali.

il giudizio

GRAFICA Piccoli dettagli, come fiamme e libellule, rendono straordinario l'aspetto del gioco.

GIOCABILITÀ I combattimenti sono un po' troppo confusi e gli enigmi sono troppo pochi.

LONGEVITÀ Benché poco numerosi, i livelli ci terranno impegnati per un bel pezzo.

È un titolo avvincente e ben fatto. Gli enigmi scarseggiano e l'uso della spada non è molto tecnico, ma è un'avventura niente male.

Voto 80%



IN USCITA A: ORA | FORMATO: PC | PREZZO: L. 109.900 | SVILUPP...: ION ST... | EDITORE ...DOS | ...ARATTERISTI...: NETWORKABLE | ...RE VERSIONI: GAME BOY | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI:: 1-16

In quatt... anni si può **andare su Marte** e tornare indietro... **o svilup...pare** Daikatana.

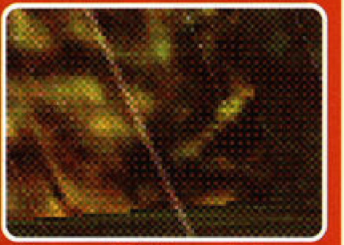
Daikatana

Caccia al coccodrillo

Il primo livello della palude è pieno di fastidiosi rettili meccanici. In teoria dovrebbero fare la guardia alla fabbrica segreta di hamburger di Mishima.



▲ I coccodrilli meccanici ticchettano come bombe a tempo e sono facili da individuare ed eliminare. Il livello della palude ne è pieno.



▲ Rane meccaniche? Che terrore... E ci hanno messo quattro anni per realizzare questi arnesi saltellanti?



▲ Questa specie di zanzara/libellula meccanica è difficilissima da centrare senza un sistema di mira automatica e dà quasi fastidio quanto una zanzara vera.

In guardia!

Il Daikatana è un'arma adatta al corpo a corpo, ma i movimenti che possiamo imprimergli sono limitati.



▲ Il mouse sembra produrre stoccate o sferzate con la spada completamente a caso.



▲ I duelli con la spada sono più sensati quando gli avversari combattono allo stesso modo, come questa ragazza ninja.



▲ Con l'aumento dei punti di esperienza, la spada accresce il suo potere e cambia aspetto.

Per i non esperti di antiche armi giapponesi, precisiamo che una Katana è una spada, perciò un Daikatana è...
Beh, nel caso specifico è una spada che viaggia nel tempo e, caricata al massimo, può trasportare il suo possessore nella quarta dimensione allo scopo di uccidere il precedente proprietario, che l'ha utilizzata per mettere in piedi una multinazionale che vende hamburger a base di carne umana! Trama idiota? Sarà il caso di crederci!

OOH!

Le armi cambiano in ogni episodio: si va dalla balestra al disco da lancio ai lanciarazzi. Inoltre, sebbene protagonista della storia, il Daikatana in sé non è particolarmente utile. Lo si può controllare solo cliccando con il mouse e non c'è modo di agitarlo da una parte all'altra, diversamente da quanto avveniva in Dark Forces: Jedi Knight, che ha ottenuto ottimi risultati in materia molti anni fa.

GRANDE, GROSSO E...

Più nemici ammazziamo con la spada, più questa si carica di potenza, ma rimane comunque un'arma impacciata, oltre che perfettamente inutile nelle sparatorie. Nemmeno le sue proprietà di veicolo temporale vanno enfatizzate. Non possiamo scegliere quando utilizzarla per viaggiare nel tempo: di fatto non è che un artificio che serve a trasportarci da un episodio all'altro durante i filmati. I diversi ambienti temporali ci mettono a disposizione quattro episodi molto diversi, ambientati nel Giappone di un lontano futuro, nell'antica Grecia, nella Norvegia medievale e in una San Francisco postmoderna. Gli episodi sono talmente enormi, al di là della qualità, che ognuno di essi avrebbe potuto costituire un

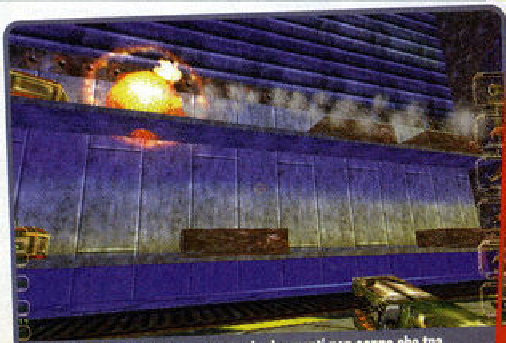
Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Dominion 72%

Succede solo da Mishima!

Mishima ha usato il Daikatana per viaggiare nel tempo e diventare il boss della sua multinazionale degli hamburger rifornendosi di carne umana a buon mercato nelle bare del crematorio... Che razza di trama!



▲ Ecco le file di bare nel crematorio. I parenti non sanno che tra qualche giorno potrebbero mangiarsi la nonna...



▲ Ecco un hamburger umano pronto per la consegna ai macabri fast food di Mishima. Ci sta passando l'appetito...



▲ Mishima conosce il potere dei marchi. Manca solo il malvagio clown Ron McDonor, che appare alle feste dei bambini armato di bisturi.

Amici poco svegli



Per passare al livello successivo ci servono i due compagni, che però non fanno che perdersi, bloccarsi contro le porte o farsi male!



Superfly non ha ancora afferrato il concetto delle scale: preferisce andare dritto contro i muri e sbattere la testa contro il soffitto.



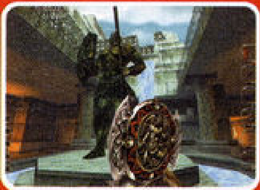
Superfly tiene aperta la porta dell'ascensore per Mikiko... con la testa! Una cosa è un gentiluomo, un'altra è un imbecille.



Superfly e Mikiko tentano di scendere dalla torre insieme e rimangono bloccati uno sopra l'altra... che due imbranati!

Dei e mostri

Il più bello degli episodi è quello ambientato nell'antica Grecia, dove affrontiamo ogni sorta di mostri mitologici nell'ambito di uno splendido scenario classico. Peccato che l'interno degli edifici non sia altrettanto affascinante.



▲ Il disco funziona come uno yoyo affilato come un rasoio ed è divertentissimo.

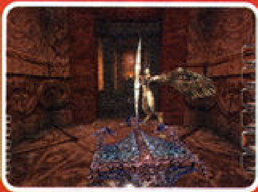


▲ Ragni e scheletri fanno accapponare la pelle!

▼ Lo scenario dell'antica Grecia è il più riuscito dei quattro episodi.



▼ Arpie e grifoni rendono necessaria l'osservazione del cielo.





Nei corridoi più bui si annidano mostri tipo Minotauro. Peccato che i corridoi non siano un po' più labirintici.



Confrontiamo questa lingua con quella del secondo livello di Quale 3: Arena!

gioco a sé stante. Lunghezza a parte, però, giocare con Daikatana assomiglia a srotolare un immenso rotolo di spago, spingendosi sempre più avanti lungo l'unico percorso di gioco possibile.

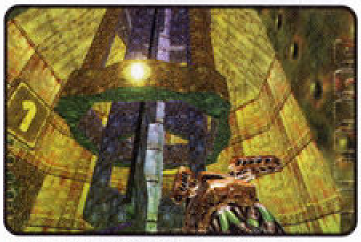
BABYSITTER

Oltre a dover affrontare questo percorso lineare dovremo anche prenderci cura di due compagni, Superfly e Mikiko, per la maggior parte del gioco. In teoria dovrebbero aiutarci, obbedendo ai cinque comandi "fermati", "vieni", "attacca", "indietreggia" e "prendi". In pratica si comportano come due scimmie lobotomizzate: tornano indietro di interi livelli invece di "venire" quando abbiamo bisogno di loro per passare da un livello all'altro, rimangono bloccati negli ascensori e davanti alle porte e si rifiutano di prendere armi migliori o di usare i punti di energia. Se muoiono il gioco è finito: in sostanza, quindi, la loro pessima intelligenza artificiale ne fa due veri pesi morti.

INSOMMA...

Daikatana è stato rimandato per tre anni e molti membri della squadra di sviluppo sono stati licenziati o se ne sono andati: il risultato di tutto ciò è contraddittorio e decisamente datato, specie rispetto a Deus Ex, l'altro titolo di Ion Storm. Inoltre il sistema dei compagni di squadra fa precipitare il gioco negli abissi della noia. Le dimensioni e la varietà dei livelli non bastano a salvare Daikatana dal triste destino dello sparatutto che fa cilecca.

... La vastità dei livelli non basta a salvare Daikatana dal triste destino dello sparatutto che fa cilecca ...



▲ I livelli industriali del Giappone del futuro hanno dei tocchi che ricordano Half-Life.

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Livelli	8
Armi	20
Compagni	2
Zone temporali	4





IL MEGLIO



Come in "Fuga da Alcatraz", ci tocca nuotare fino alla terraferma...







il giudizio

GRAFICA Il motore di Quake 2 mostra decisamente i segni del tempo. Buonanotte, nonno!

GIOCABILITÀ La necessità di trascinare i compagni lungo tutti i livelli è frustrante e il gioco è troppo lineare.

LONGEVITÀ Può durare almeno una settimana, posto di riuscire a sopportare tutti i suoi difetti.

Gli appassionati di sparatutto in 1a persona se ne tengano lontani. Gli interessati almeno si scarichino prima il demo da internet.

Voto 55%

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: CRYSTAL DYNAMICS | EDITORE: EIDOS | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: CORSE | GIOCATORI: 1-2

Non mi piace la tua faccia, Topolino. Anzi, mi dai veramente ai nervi! Topolino... Ehi, Topolino!



Walt Disney World Quest Magical Racing Tour



Chi sono?



No, purtroppo Pippo, Topolino e Paperino non fanno parte dei personaggi di questo gioco. Solo paperi sconosciuti e un paio di scoiattoli.

Familiare!

Parte della somiglianza con Crash Team Racing consiste nei turbo che costringono a spettacolari sgommate.



Si usa il pulsante di salto per iniziare a slittare all'interno della curva, poi, quando del fumo verde inizierà a fuoriuscire dalla vettura...



...andrà allentata la pressione sul tasto per schizzare come razzi in lontananza. Un trucco vitale per vincere le gare più impegnative.

Tutti adorano i giochi di corse su kart perché sono veloci, divertenti e grandi quando si parla di multiplayer. Purtroppo Disney Racing permette di giocare al massimo in 2, dimezzando subito il divertimento. Per fortuna questo gioco di kart è molto gradevole, ha un ottimo motore grafico, alcune grandi idee nel design dei livelli, armi fantastiche ed è incredibilmente coinvolgente. In fondo lo è anche Crash Team Racing e una pletora di altri giochi di kart. L'unica vera differenza risiede nei personaggi che il giocatore comanda. I Muppet sono grandi, e Crash è ormai di famiglia, ma in un gioco Disney abbiamo Cip, Ciop e qualche anonimo papero, che sinceramente non sono all'altezza. Se vi piacciono i peggiori personaggi Disney, allora questo gioco fa per voi.





il giudizio

GRAFICA Qualche piccola sbavatura, ma veloce, gradevole e spericolata come dovrebbe essere.

GIOCABILITÀ Si gioca in maniera molto simile a Crash Team Racing, ma non in modo altrettanto raffinato.

LONGEVITÀ Non ha una modalità a due giocatori, ma quella in singolo dovrebbe impegnarci per molto.

Un gioco valido, ideale per i più piccoli. Tutto calmo e tranquillo, in puro stile Disney.

Voto 63%

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 109.900 | SVILUPPATORE: PSYGNOSIS | EDITORE: PSYGNOSIS | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1

Una gioia per gli occhi!

In Colony Wars: Red Sun ci troviamo a combattere alieni minacciosi in arene davvero spettacolari. Spazio profondo, pianeti dai colori assurdi e immense stazioni spaziali: i nostri razzi finiranno proprio ovunque. Ci saranno momenti nei quali vorremo allontanarci dal pieno dell'azione per gustarci in pace questi splendidi scenari.



Alcune missioni ci metteranno contro alieni e caccia nemici contemporaneamente.



Presa direttamente dal Ritorno dello Jedi, questa piattaforma fluttuante ha un aspetto fantastico.

GUERRA! A cosa servirà mai? Beh, in questo caso a molte cose.

Colony Wars Red Sun



Red Sun è il terzo capitolo della favolosa serie di Colony Wars e, proprio come i primi due, ci mette nei panni di agili combattenti spaziali, pieni di laser e di altri congegni complicatissimi. Graficamente siamo sui livelli di Colony Wars: Vengeance, con effetti di luce splendidi e gustose esplosioni. Anche la musica e gli effetti sono di prim'ordine: decisamente consigliato un complesso stereo ben accessoriato. A parte un maggior numero di missioni a terra, però, non offre reali novità rispetto ai predecessori. Soddisfazione istantanea per i fanatici degli sparatutto, ma non molto altro.







Gli attacchi alle navi di comando offrono un'azione davvero intensa, unita ad alcune tra le più grandi esplosioni mai viste in un videogioco.

il giudizio

GRAFICA Ottima, ma non priva di rallentamenti nelle fasi più concitate dell'azione.

GIOCABILITÀ Veloce, furioso e divertente, ma niente che non abbiamo già visto almeno tre volte.

LONGEVITÀ I veterani di Colony Wars lo finiranno in un attimo, gli inesperti ci giocheranno per giorni.

Uno sparatutto ottimo, che mette alla prova i nostri riflessi e richiede anche un po' di ragionamento. Divertente, anche se corto.

Voto 75%



IN USCITA A: ORA	FORMATO: PLAYSTATION / PREZZO: L. 99.900	SVILUPPATORE: INFOGRAMES / EDITORE: INFOGRAMES	CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK / ALTRE VERSIONI: NESSUNA	GENERE: STRATEGIA / GIOCATORI: 1-4

Andiamo in **una fattoria,** apriamo le gabbie **dei maiali e** lasciamo che se le **diano di** santa ragione!

Hogs Of War



L'umile panino col prosciutto: uno dei più grandi risultati della cucina mondiale.Una rosetta, qualche bella fetta di prosciutto, magari con un po' di formaggio, e possiamo dimenticarci del resto del mondo per 5 minuti.
È il processo col quale viene creato il prosciutto che risulta un po' meno appetitoso. In questo caso però, questo processo è proprio il fine ultimo del gioco: fare del prosciutto con armi devastanti.

SQUADRE DI MAIALI

Chi ha giocato a Worms Armageddon si troverà a suo agio in Hogs Of War. Si tratta di un wargame a turni, nel quale squadre di quattro maiali si fronteggiano su diversi tipi di scenari. Ogni maiale ha a propria disposizione un sacco di armi, da pistole, fucili e granate a cose più pesanti come mortai e lanciarazzi. Ogni arma va utilizzata in un certo modo e qualcuna richiede un po' di pratica. Le varie granate, per esempio, ci costringono a regolare l'altezza alla quale scagliarle e quanta potenza mettere nel lancio. Impegnativo.

MAIALI SPECIALI

Il gioco in singolo prévede una sorta di avanzamento. Missione dopo missione potremo allenare i maiali a diventare esperti di esplosivi, cecchini e altro ancora, per avere accesso ad armi nuove e sempre più potenti. Il cuore del gioco, comunque, è rappresentato dai combattimenti in multiplayer. Fino a quattro giocatori possono prendere parte a questi spassosi massacri, e stavolta servirà soltanto un joypad, grazie alla natura a turni del gioco. Divertimento folle da maiali, con una fetta di prosciutto tattico a condire il tutto.
Le voci presenti nel gioco sono di Rik Mayall. Fantastico!



> Maiale Arrosto!

Ogni maiale della nostra squadra inizia la partita con una selezione base di armi, ma ne troverà altre lungo il corso della partita.



Lo Spiedo: ideale per far cascare i nostri avversari da scogliere e argini. Facciamoli arrosto!



Se non riusciamo a lanciare armi dall'altra parte di una montagna, proviamo a usare la Granata Rotolante: si appiccicherà al terreno.



Quando dobbiamo uccidere tutti i maiali presenti in una determinata area, non c'è niente di meglio del Mortaio. Semplicemente devastante.

> Un mondo di sofferenza

L'azione si svolge in una landa chiamata Saustralasia. Sono presenti diversi tipi di terreno, che rendono le partite molto varie e coinvolgenti.



▲ La Death Bowl ha un nome appropriato, poiché i maiali tendono a cadere nel buco in basso.

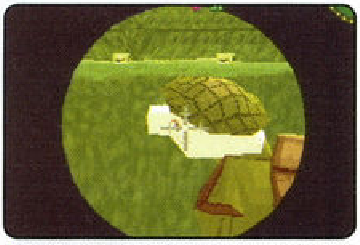


▲ Il Combattimento Ghiacciato! Più scivoloso degli altri terreni e ottimo per colpire più maiali in sequenza.

> IL MEGLIO



Cerchiamo di raggruppare un po' di maiali nemici insieme e di farli saltare in aria contemporaneamente con un attacco clamoroso!



▲ Prendi questo maiale! Rispolverate il buon vecchio fucile da cecchino e preparatevi la cena. Dov'è la salsa di mele?



▲ Maiali nello Spazio. Cerchiamo di arrivare da A a B nel minor tempo possibile? Usiamo il jet pack!

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Rally Masters	54%
V-Rally	92%
Ronaldo V-Football	57%
UEFA Striker	86%
Gekido	55%



il giudizio

GRAFICA Fluida come lo scorrere del ketchup sui wurstel, e spiritosissima!

GIOCABILITÀ Molto simile a Worms Armageddon, ma persino più divertente.

LONGEVITÀ Non sarà un gioco che abbandoneremo in fretta, se abbiamo qualche amico da tostare.

Ci sono pochi giochi che offrono più divertimento per un gruppo di quattro giocatori con un solo controller!

Voto 85%



IN USCITA A:	FORMATO: DREAMCAST	SVILUPPATORE: SPIRAL HOUSE	CARATTERISTICHE: VMU	GENERE: AZIONE 3D
ORA	PREZZO: L. 139.900	EDITORE: INFOGRAMES	ALTRE VERSIONI: PC	GIOCATORI: 1

Un **malvagio** imperatore sta cercando **una nuova consorte e il suo nome è...**

Silver



Combattimento

Magari poteva funzionare benissimo su un PC con mouse e tastiera, ma di fatto il sistema di combattimento di Silver è davvero ostico. Prepariamoci a tenere premuto il pulsante R all'infinito...



▲ Il nostro nonno ci insegna le mosse fondamentali prima dell'inizio del combattimento. Sbagliare mossa in combattimento è fin troppo facile.



▲ Le armi a lancio, come questa fionda, sono difficili da usare e ci lasciano tra l'altro vulnerabili agli attacchi.



▲ Le dimensioni dei personaggi, spesso minuscole, non aiutano di certo. Non si capisce chi sta ammazzando chi!

La trama

Pur non abbondando in colpi di scena, la trama di Silver è piuttosto solida.



▲ Il malvagio imperatore Silver si libera di sua moglie e decide di prendersene un'altra.



▲ Il malvagio imperatore raduna i suoi tirapiedi per riprendere possesso del palazzo.



▲ Il maledetto arriva a rapire l'adorabile Jennyfer, moglie di David. Vendetta!

Di solito l'azione e i giochi di ruolo vanno d'accordo come cane e gatto, perciò Silver rappresenta un po' una sorpresa.
Qui non troveremo turni, mana, incantesimi e folletti vari. In Silver il combattimento è del tipo "fai da te": dobbiamo brandire la spada, lanciare proiettili con la nostra fionda e cercare di deviare colpi mortali con il nostro scudo.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Wacky Races 88%

Quanto alla trama, è quanto di più classico.

IMPERATORE DONNAIOLO

Un malvagio imperatore ha rapito tutte le donne della nostra comunità, compresa la nostra mogliettina; senza svelare del tutto la trama, diremo che i suoi seguaci commettono un atto diabolico destinato a scatenare la nostra ira. L'azione si svolge all'interno di ambienti renderizzati scorrevoli; le aree successive vengono caricate progressivamente e le dimensioni dei personaggi tridimensionali aumentano per dare il senso della prospettiva.

TUTTO A FETTE

I comandi, a dire il vero, sono un po' complessi. Tenendo premuto il pulsante destro e muovendo il comando analogico possiamo vibrare vari colpi con l'arma prescelta. Tenendolo premuto e premendo B faremo sì che David, il nostro eroe, sollevi lo scudo. Poiché i personaggi sono a volte piccolissimi, può essere difficile capire da che parte siano rivolti e di

Gli indigeni

Proprio come accade nel mondo reale, possiamo incontrare persone buone e cattive, che ci potranno dare utili consigli o metterci nei guai.



▲ Il professor Whittle è un tipo simpatico, anche se ha un'aria un po' pazzoide. Ci piace.



▲ Slink puzza di guai. Non ci piace per niente. La mamma ci diceva sempre di non fidarci dei demoni...



▲ Ecco Da Duke. Malgrado il gozzo enorme è un tipo fidato e gioviale.

Scontri di strada



Le nuvole nere e minacciose e l'oscurità non impediscono ai nostri eroi di penetrare in città. Che tipi duri...



Non di là, ragazzi! Le guardie della torre sono presenti in forze e si tratta di tipi maledettamente pericolosi.



OK, niente panico! Un gruppo di arcieri ci ha teso un'imboscata. Niente paura: assaggeranno la nostra fionda!



Maledizione, non facciamo in tempo a uscire da una rissa che già ne comincia un'altra!

Dentro c'è il diavolo!

I prati lussureggianti possono sembrare un luogo adorabile, ma nascosto nel sotterraneo c'è un enorme demone. Sarà il caso di farlo fuori...



▲ Si scende. L'ascensore ci conduce nelle catacombe... che paura!



▲ Qualunque cosa sia, quando l'abbiamo colpito con la fionda si è fatto una risata.

▼ Facciamo fuoco attraverso la fessura con la nostra bacchetta di ghiaccio.



▼ Come saprà cavarsela contro una palla di fuoco?





Come tutti i demoni, muore da solo e senza amici.



La squadra festeggia. "Sì, ti dico, era grosso così, con denti dappertutto!".

conseguenza quale tipo di attacco sia meglio utilizzare. A peggiorare le cose c'è la sensibilità del joystick: a volte, nel pieno della battaglia, un colpo laterale può trasformarsi in un colpo all'indietro, che ci lascia con le spalle esposte al nemico. Quanto allo scudo, presto ci si dimentica di averne uno; quanto a usarlo, non se ne parla nemmeno. Sarebbe stato meglio mettere al suo posto un pugnale... o un cannone.

> **... I nemici** volanti sono un incubo, soprattutto **perché usare le** armi da lancio è **orrendamente** complicato...

VOLANO PURE

Ancora più fastidiosi sono i nemici volanti, come demoni e diavoletti. Sono veramente insopportabili, soprattutto perché utilizzare le armi da lancio è complicato... pulsante B, grilletto sinistro, pulsante X... È un peccato, perché Silver è un gioco di ruolo divertente e accessibile, ideale per convertire nuovi fedeli a questo genere. Sotto molti aspetti si tratta di un gioco eccellente: bocche a cartoni animati appaiono al di sopra delle teste dei personaggi indicandoci con chi possiamo parlare, un pulsante di aiuto ci dà dei suggerimenti e una mano volante ci invita a ispezionare il contenuto dei forzieri. È ancora più strano, quindi, che tutti questi aiuti scompaiano all'improvviso, per esempio nel caso dell'inventario per colpa del quale si rischia di essere fatti a pezzi dai nemici. Affrontare più avversari, per esempio, è possibile quando abbiamo un compagno controllato dal computer che ci guarda le spalle; in caso contrario, è un incubo. Silver è un titolo divertente, ma in mancanza dei dialoghi dei giochi di ruolo tradizionali avrebbe avuto bisogno di un elemento d'azione più ricco. Il suo complicato sistema di combattimento è una vera spina nel fianco.



▲ Con le impostazioni standard quando esaminiamo l'inventario rimaniamo indifesi!

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Personaggi giocabili	3
Sfere da raccogliere	8
Mosse con la spada	oltre 10
Guardie	migliaia





IL MEGLIO



I combattimenti possono essere molto complicati, perciò far fuori un gruppo di nemici in un colpo solo è ancora più soddisfacente!

il giudizio

GRAFICA Gli sfondi sono carini a tratti, ma i personaggi non ci fanno mai una gran figura.

GIOCABILITÀ I comandi sono tremendi: spesso ci tocca combattere più contro di loro che contro i nemici.

LONGEVITÀ Otto sfere uguale otto livelli. Non è un gioco enorme, ma è abbastanza complicato da durare.

È una buona idea realizzata male. La conversione non è stata effettuata come si doveva, specie in rapporto al sistema di combattimento.

Voto 74%

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: BANDAI | EDITORE: STUDIO 3 | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1

Abbiamo una **brutta** capigliatura e per **essere** "bombardieri silenziosi" parliamo parecchio...

Silent Bomber





È raro vedere giochi come questi ed è un peccato, perché Silent Bomber è un vero gioiello.

Il nostro ruolo è appunto quello di un Silent Bomber di nome Jutah. Abbiamo una pettinatura assurda e una serie di involucri magici, tramite i quali possiamo lanciare bombe. Jutah viene spedito a bordo dell'astronave madre dei cattivi, la Dante, che minaccia il suo pianeta: la sua missione è abbattere il velivolo dall'interno. L'azione di gioco è semplicemente frenetica, si fonda su premesse semplici e avvincenti e punta tutto sull'azione per mezzo di una grafica funzionale e priva di fronzoli. Assomiglia un po' al vecchio sparatutto a scorrimento laterale Mercs, ma presenta anche una dimensione strategica. Non sarà elegantissimo, ma ha tutto ciò che serve.





La bomba!

Il numero di bombe che possiamo lanciare in una volta aumenta con il tempo.



Quando abbiamo bersagli multipli l'ideale è "impilare" le bombe, in modo da massimizzare i danni prodotti.



Ahi, questo è grosso! Contro i nemici più potenti dovremo usare la funzione di puntamento che ci permette di colpire bersagli in volo.

Così imparano!



Il gioco ci permette di passare subito all'azione, dopo un corso di addestramento. Lo stile di gioco è divertente e ricco d'azione.

il giudizio

GRAFICA Non particolarmente allettante, ma scorrevole quanto basta per sostenere l'azione.

GIOCABILITÀ Spariamo a chiunque ci guardi storto. Semplice ma entusiasmante...

LONGEVITÀ Ci sono 26 missioni da completare e lo stile del gioco ci invoglierà a rigiocare più volte.

Rischia di passare inosservato tra i vari giochi di corse e di calcio, ma è pura classe da sala giochi e merita la nostra attenzione.

Voto 86%

IN USCITA A: ORA | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: L. 119.900 | SVILUPPATORE: DIGITAL ECLIPSE | EDITORE: MIDWAY | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: PS, PC, GB | GENERE: ARCADE | GIOCATORI: 1-2

Ecco un'altra visita al museo dei vecchi giochi. **Prendiamo appunti... dopo il prof ci interrogherà!**

Midway Greatest Arcade Hits

Questa raccolta dei migliori giochi da sala di William è ormai comparsa in tutti i formati possibili: ne manca solo una versione da tostapane... Tre dei sei giochi, Defender, Joust e Robotron, sono ancora dei classici senza tempo, con effetti sonori spacca-timpani e un'azione di gioco implacabile. Gli altri tre non sono altrettanto memorabili. Defender 2 è una versione aggiornata dell'originale, Sinistar è trascurabile e Bubbles è noioso. Questi giochi faranno venire gli occhi lucidi a chiunque sia abbastanza vecchio da aver infilato una monetina negli originali, ma non possiamo fare a meno di pensare che Midway sia stata un po' taccagna. La parte più bella di una visita a un museo è il negozio di souvenir pieno di stramberie vicino all'uscita, no?







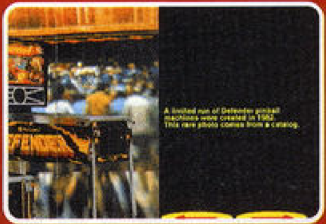
Ecco Defender in tutto il suo splendore! Fulminiamo uno stormo dopo l'altro di nemici alieni, salviamo gli ostaggi e friggiamoci le retine con gli effetti delle esplosioni.

Nostalgia...

In una raccolta come questa qualche chicca in più è indispensabile. Dopotutto, i giochi in sé quasi non bastano a riempire il CD. Questa versione per Dreamcast offre molto poco materiale in grado di far andare in brodo di giuggiole i giocatori più veterani... e quello che c'è non è niente di speciale.



La schermata introduttiva è scarsa quanto i giochi che la seguono.



Ogni gioco è accompagnato da un sommario riassunto della sua storia e da informazioni sui prodotti collaterali.

il giudizio

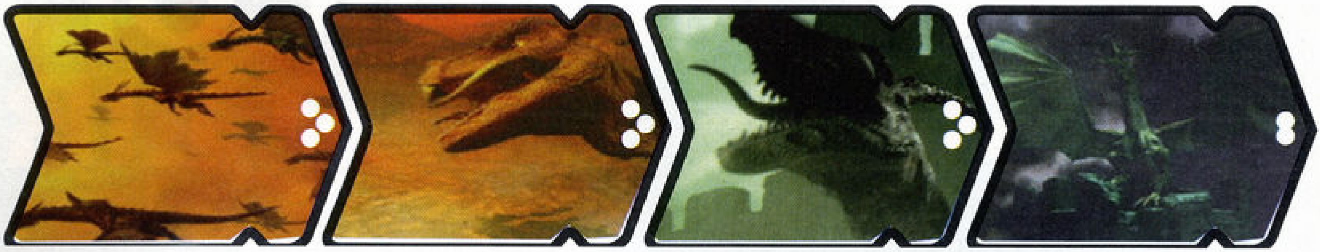
GRAFICA Ai tempi era all'avanguardia... oggi non più. In nome dell'autenticità...

GIOCABILITÀ Qualche classico riuscirà ancora a farci urlare: "Beccati questo, maledetto alieno!".

LONGEVITÀ Qualche volta, negli anni a venire, ci capiterà di fare una puntatina su queste vecchie glorie.

Qualche classico c'è, ma Midway avrebbe dovuto darsi più da fare invece di sbattere questi giochi su un disco per Dreamcast.

Voto 65%



IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 109.900 | SVILUPPATORE: NAMCO | EDITORE: SONY | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1

È una folle **caccia al drago, con** immagini straordinariamente **scorrevoli.**

Dragon Valor



Fin dall'inizio, Dragon Valor si presenta come un gioco di ruolo: combattimenti a bizzeffe, statistiche varie e un dialogo tipicamente irritante. D'altra parte, quale gioco di ruolo giapponese che si rispetti potrebbe dirsi completo senza quest'ultimo elemento?

SPARATUTTO SENZA SPARI

Malgrado offra in abbondanza tutti gli elementi giusti, come draghi, orchi e terrificanti incantesimi, Dragon Valor non riesce a mostrarsi all'altezza delle sue promesse. A dire il vero, non si può nemmeno definire un vero gioco di ruolo: somiglia di più a una specie di sparatutto a base di spade e palle di fuoco e per un po' è anche divertente. Dopo aver attraversato l'ennesimo splendido sotterraneo tridimensionale e aver fatto polpette del 122° orco, la cosa comincia a farsi un po' ripetitiva.

PECCATO

È triste, perché sotto molti aspetti Dragon Valor è un gioco niente male, ma ha troppi difetti. Prendiamo i dialoghi: sorvoliamo pure sul fatto che siano irritanti, ma la minima conversazione tra due personaggi richiede tanto di quel tempo da farci letteralmente addormentare prima che l'azione abbia inizio. Inoltre, è tutto troppo semplice: non si tratta che di far fuori i mostri, tutto qui. Per un po' ci si diverte, ma ci si stufa in fretta. Infine, tutta la questione degli "acquisti" non ha senso, visto che tutti i mercanti non vendono che energia e pozioni magiche. Perché dunque prendere in considerazione un gioco così, quando possiamo avere Final Fantasy 7 a metà del prezzo?

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Soul Blade	91%
Soul Calibur	96%
Ridge Racer 4	93%

Magia!

Altro che i prestigiatori che si vedono in TV! Questa sì che si chiama magia: esplosioni e lampi in quantità!



Urrà! Ecco il gradito ritorno della palla di fuoco. Mille maghi non possono avere torto...



Questa è un'arma un po' troppo tecnologica, ma può andare: le mine magiche sono straordinariamente potenti.



Trasformiamo i Magic Point in Hit Point con Heal e saremo in salvo. Ideale per gli scontri prolungati con i boss più grossi.



▲ L'occhio del drago è una vista impressionante. Tiriamogli un po' di sabbia, pestiamogli la coda e SCAPPIAMO!

Bestiale!

Qui l'unica cosa che conta è fare a pezzi i mostri: ed eccole qui, le star dei sotterranei...



▲ Lo spettrale Demon Armour volante è un nemico sleale, che blocca i nostri colpi: sferriamoli come si deve!



▲ I Flesh Demon sono particolarmente ripugnanti e ci spruzzano addosso un liquido magico narcotizzante.



IL MEGLIO



Ci sono un sacco di boss da far fuori e molti di loro ci colgono di sorpresa con impressionanti incantesimi. Che bellezza!





il giudizio

GRAFICA Belli gli sfondi e i mostri: quanto ai boss, sono stupendi. Bel colpo, Namco.

GIOCABILITÀ L'azione a base di spada è divertente per un po', ma la novità si esaurisce in fretta.

LONGEVITÀ Troppo monotono per giocarci a lungo; inoltre, non è nemmeno difficile.

È un aspirante-gioco di ruolo dalla bella grafica, non troppo brillante, che risente tra l'altro dei dialoghi interminabili.

Voto 71%



IN USCITA A: ORA | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: L. N.D. | SVILUPPATORE: BLACKBOX | EDITORE: SEGA | CARATTERISTICHE: MULTIPLAY | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: SPORT | GIOCATORI: 1-4

Accidenti, il **ghiaccio è** fatto apposta **per questo!**

NHL 2K

Sebbene l'hockey non sia particolarmente popolare in Italia, i videogiochi a esso dedicati hanno sempre ottenuto un buon successo, che però probabilmente è dovuto al divertimento derivante dal picchiare gli altri giocatori con la mazza più che a un apprezzamento per lo sport in sé.

Chi è interessato a questo genere di hockey umoristico e ultraviolento farà bene a cercarlo altrove, perché NHL2K è una simulazione vera e propria che ci incoraggia a giocare davvero, non a utilizzare la mazza per randellare gli avversari a tradimento.

ACCURATO

Come NBA2K, il "cugino" dedicato al basket, NHL2K è una riproduzione straordinariamente accurata dello sport reale, con tutte le squadre, i giocatori, le attrezzature e gli stadi che possiamo vedere negli incontri trasmessi in TV.

Questa enfasi sulla simulazione, però, non gli impedisce di essere estremamente divertente... per niente! Malgrado il suo approccio serio, NHL2K è infatti uno dei migliori giochi di hockey che abbiamo mai provato.

GHIACCIO BOLLENTE

Il bello di questo gioco è che è adatto sia ai veterani che ai novellini. I giocatori più esperti possono infatti giocare con tutte le regole reali, affrontare la colossale modalità Season da 56 incontri e godersi una simulazione di hockey traboccante di realismo. I neofiti, invece, possono disattivare tutte le regole più complicate e godersi un'esperienza più in stile sala giochi, con azioni d'attacco spettacolari e terrificanti falli. Non divertirsi è impossibile. A qualsiasi livello si decida di affrontarlo, NHL2K rimane un gioco di hockey su ghiaccio rapidissimo e brillante, che offre una grafica fantastica, un'animazione senza macchia e una dose massiccia di divertimento. Forse non riuscirà a sostituire il calcio con l'hockey come nostro sport del cuore, ma è la migliore alternativa a un gioco di calcio disponibile sul mercato.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

NBA2K	91%
NFL2K	77%
Virtua Striker 2K	55%

> Beccati questo!

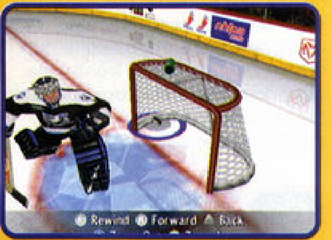
Segnare in NHL2K può essere abbastanza difficile. Per dirigere con precisione il tiro si usa il comando analogico, ma nove volte su dieci si finisce per sbattere il dischetto dritto addosso al portiere. Per fortuna nostra e sfortuna dei portieri, abbiamo scoperto un metodo più sofisticato per segnare. Eccolo...



▲ Prendiamo il dischetto e sfrecciamo sul corridoio laterale: molti avversari ci seguiranno come pecore per contrastare l'attacco.



▲ Per loro sfortuna, così facendo lasceranno smarcato un nostro compagno. Con un bel passaggio potremo affidare il dischetto a lui...



▲ ...che sorprenderà il portiere, costretto a lasciare scoperta metà porta. Sbattiamoci dentro il dischetto e urliamo di gioia: goool!



▲ Ostacolando un avversario con la mazza rischieremo di commettere un fallo e di guadagnarci una espulsione temporanea.

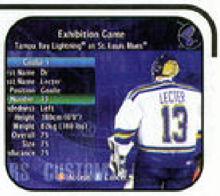
> IL MEGLIO



Tiè! Far mangiare il ghiaccio agli avversari sbattendoli contro la protezione di plexiglas è il massimo del divertimento antisociale!

> Personalizziamoci!

Come la maggior parte dei giochi sportivi moderni, NHL2K comprende un'opzione che ci consente di creare i nostri orrendi giocatori.



Perché non pasticciare un po' con il portiere? Prima di tutto, diamogli un nome. L'abbiamo chiamato "Dr Lecter" per la sua spaventosa maschera.



Poi possiamo modificarne le caratteristiche fisiche. Noi ne abbiamo fatto un gigantesco bestione alto più di 2 metri e del peso di quasi 120 chili.



Infine possiamo modificare tutte le sue abilità. Naturalmente abbiamo assegnato a Lecter un livello 99 di aggressività!



il giudizio

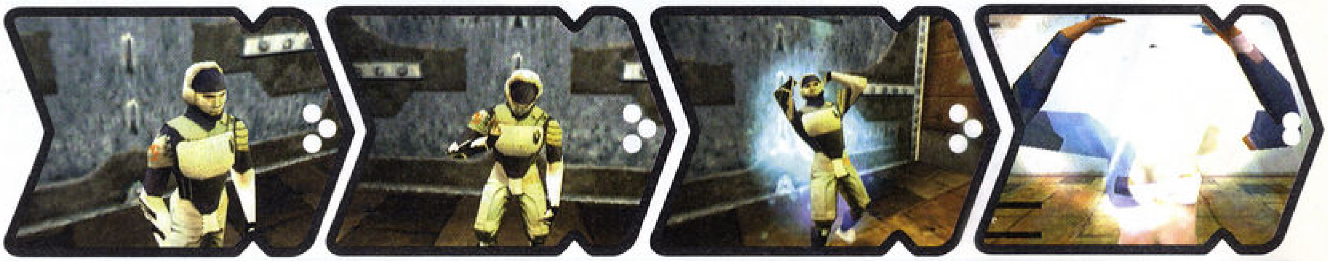
GRAFICA Giocatori dettagliati e splendide arene interattive. Spacchiamo il plexiglas!

GIOCABILITÀ Sulle prime è un po' difficile, ma se volevamo una vera simulazione di hockey l'abbiamo trovata.

LONGEVITÀ La modalità Season ci terrà impegnati e quella a più giocatori non ci stancherà mai.

È il miglior gioco di hockey dai tempi gloriosi del MegaDrive e dello SNES. È rapido, esaltante e favoloso!

Voto 80%



IN USCITA A: ORA | FORMATO: DREAMCAST PREZZO: L. 129.900 | SVILUPPATORE: QUANTIC DREAM EDITORE: EIDOS | CARATTERISTICHE: VMU ALTRE VERSIONI: PC | GENERE: AZIONE 3D GIOCATORI: 1

Scambi di anime in una città del futuro talmente grande **da far sembrare Tokyo un villaggio!**



▲ Una visita all'obitorio, sconsigliata ai più impressionabili, ci permette di scoprire chi e perché ha ucciso il nostro compagno.

Nomad Soul



▲ Dave è andato al concerto. Visto il tipo là dietro? È uno dei chitarristi più versatili del mondo!

I fatti Tutto ciò che ci serve sapere...

Personaggi giocabili	24
Incantesimi	5
Demoni	centinaia



Che cosa? Trascorrere un intero gioco in un solo corpo? Bah, roba da secondo millennio!

Questa conversione per Dreamcast del grandioso titolo di avventura per PC di Eidos ci permette di infilare a tradimento la nostra anima nei corpi di oltre 20 personaggi con la stessa facilità con cui ci sfiliamo un maglione. "Possedere" altre persone è solo l'inizio del gioco.

L'avventura, ambientata in una enorme metropoli del futuro, ci dà la sensazione di poter fare veramente tutto ciò che vogliamo. Possiamo entrare in uno dei numerosi supermarket, farci fare una ricetta alla farmacia o starcene nel nostro appartamento a guardare la TV. Con lo Sneak, un computer da polso con il quale gestiamo anche il nostro inventario, possiamo perfino chiamare l'equivalente del futuro di un taxi. Tuttavia è proprio dove i titoli d'avanguardia come Shenmue mostrano la propria classe che Nomad Soul non riesce a realizzare le sue vaste ambizioni. Malgrado le dimensioni sbalorditive della città, le immagini rallentano regolarmente e l'animazione dei personaggi non è mai scorrevole.

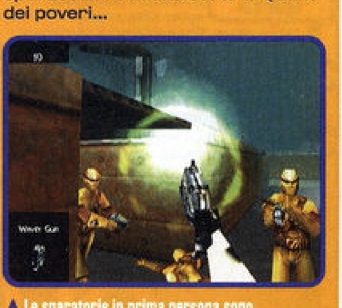
A rovinare l'atmosfera ci sono anche improbabili mini-picchiaduro e un pietoso mini-sparatutto in prima persona. Se riusciremo ad accettare i suoi limiti, potremo comunque perderci in Nomad Soul.

A volte la trama si blocca in attesa che parliamo con il personaggio giusto, ma quando ingrana il nostro VMU diventa incandescente a furia di salvataggi. È impossibile non rimanere ammirati di fronte alle astronomiche ambizioni di questo titolo, sebbene il risultato sia tecnicamente deludente.

"...entriamo nel supermarket, ci facciamo fare una ricetta o ce ne stiamo seduti a guardare la TV..."

Spara!

Gran parte dell'azione in Nomad Soul consiste in frammenti di picchiaduro 3D e sparatutto in prima persona di bassa lega, in cui ci ritroviamo coinvolti all'improvviso. Partendo per far saltare un ponte per conto di misteriosi terroristi ci ritroveremo presto a sparacchiare in una sorta di Quake dei poveri...



▲ Le sparatorie in prima persona sono accettabili, ma un po' scarse. Qui gli scaricatori assaggiano il nostro Waver Gun.



Nella terza zona della città ci ritroviamo immischiati nel terrorismo, unendoci agli Awakened.

il giudizio

GRAFICA I panorami urbani, a tratti favolosi, sono rovinati dalla scadente animazione dei personaggi.

GIOCABILITÀ Un'avventura con uno stile ambizioso: possiamo fare qualsiasi cosa e andare ovunque.

LONGEVITÀ Gigantesco. La città è sterminata e la trama, zeppa di colpi di scena, anche.

Mantiene solo metà delle sue promesse, ma malgrado i suoi difetti è avvincente ed è un'opportunità per gli amanti dell'avventura.

Voto 74%


300 cavalli di cattiveria.
4x4 EVOLUTION
I motori si accendono... La polvere si alza... Il rumore diventa assordante...
Partiti! Ed è l'inferno!
Una vera battaglia tra mostri di potenza pronti ad ogni cosa pur di tagliare per primi il traguardo. E non c'è nulla che li possa fermare: loro corrono, saltano, guadano i fiumi e non hanno paura di nulla.
Puoi fare una sola cosa: essere il più veloce.
Co Published by
Developed by
TAKE 2
TERMINAL REALITY
Cidiverte
ITALIA
al gioco ti converte.
www.cidiverte.it
FORNITORE UFFICIALE MILAN
JOAG ITALY S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (Va) - Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999

MOST WANTED

Il futuro è già qui! Ogni mese Games Master sceglie il meglio del mondo delle nuove tecnologie!



SHARP VL-PD6H DIGITAL VIEWCAM

Chi ama viaggiare leggero ma vuole catturare ogni attimo delle sue vacanze per poi annoiare gli amici a casa è servito. Questa videocamera digitale ci permette sia di filmare sia di scattare fotografie. Non è forse la più piccola del mondo, ma è comunque minuscola rispetto alle normali videocamere VHS, grosse come un'utilitaria e ha altrettante funzioni. Dispone di una modalità "Super Cat's Eye" che consente di riprendere immagini con illuminazione minima, uno zoom digitale 200x e un piccolo dispositivo a cristalli liquidi che può essere staccato e utilizzato come telecomando. È perfetta per un viaggetto all'estero o per operazioni di sorveglianza a basso rischio.

CONTATTO: WWW.SHARP.COM
PRODOTTO DA: SHARP
PREZZO: L. 3.500.000 CIRCA

AGFA EPHOTO CL30 CLIK!

Questa macchina fotografica è piccina ma offre un sacco di risorse digitali. Può immagazzinare fino a 120 immagini ad alta definizione o 360 a bassa definizione, grazie a una capacità di 40 MB. Ha un gustoso minischermo a cristalli liquidi sul retro, con una bella rotella che consente di navigare tra i vari menu. L'ingresso USB consente di collegarla al nostro PC senza difficoltà ed è possibile usarla in connessione con il televisore attraverso l'uscita video. Come aspetto non è all'avanguardia tra le macchine fotografiche digitali e anche la qualità delle immagini non è eccezionale. La sua forza sta nella vasta memoria, che compensa in parte l'aspetto rozzo e squadrato. Finché le batterie resistono, qui c'è spazio sufficiente per contenere le immagini di una lunga vacanza: è come un disco rigido portatile con obiettivo.

CONTATTO: WWW.AGFA.IT
PRODOTTO DA: AGFA
PREZZO: L. 1.200.000 CIRCA



SONY PET-F7 FUNBBIT

Definirlo un acquisto d'obbligo sarebbe eccessivo, ma se ci interessa un oggetto curioso, difficilmente ne troveremo uno più curioso di questo. Attenzione: si tratta di... un coniglio ballerino che danza al ritmo di qualsiasi musica decidiamo di ascoltare. Se rimane inattivo a lungo il coniglio inizia a mettere su ciccia, perciò dovremo tenerlo occupato con tanta musica. Possiamo farlo ballare come vuole, ma in questo modo non perderà molto peso. Per dargli una linea come si deve dovremo scegliere noi stessi i suoi passi, in stile Bust-A-Groove. È una specie di Tamagotchi con un piglio un po' più da strada ed è abbastanza piccolo da stare nel taschino della giacca. Ideale per attaccare discorso... In più, può essere addirittura usato come telecomando per il volume con qualsiasi riproduttore musicale! Insomma, niente di eccezionale, ma carino.



PRODOTTO DA: SONY
PREZZO: L. 85.000 CIRCA

HYPER HYDE MP3 PLAYER

Credevamo di sapere cosa significa la parola "piccolo", ma solo fino a quando abbiamo visto l'Hyper Hyde. OK, non è che un lettore di MP3 come ne abbiamo già visti tanti, ma ha le dimensioni e il peso di una scatola di fiammiferi. Abbiamo presente una scatola di fiammiferi, no? Beh, è piccolo così. È completo di due schede da 16 MB, in grado di ospitare un album. Inoltre, non avendo flash memory, con le schede giuste può ospitare fino a 64 MB di dati sonori. Non ha un ingresso USB e quindi lo scaricamento della musica da Internet via connessione in parallelo con il PC richiede un po' di tempo, ma per chi desidera ascoltare musica con una qualità da CD su un dispositivo minuscolo che richiede una semplice pila AAA, rappresenta una scelta d'obbligo.

È tanto piccolo quanto allettante.

CONTATTO: IONARK
PRODOTTO DA: IONARK
PREZZO: L. 450.000 CIRCA





IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: STUDIO 33 | EDITORE: PSYGNOSIS | CARATTERISTICHE: MULTITAP | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: CORSE | GIOCATORI: 1-4

Motori rombanti, **schianti metallici** e odore di olio bruciato... **e siamo solo** sulla corsia dei box!

Destruction Derby Raw



Lamiere contorte!

Scordiamoci la gentilezza di titoli come Gran Turismo. Le macchine di Destruction Derby mostrano tutte le cicatrici del nostro implacabile stile di guida.



▲ Il sistema più semplice per attaccare gli avversari è tamponarli direttamente. Scasseremo un po' il cofano, che però è molto elastico.



▲ Se però decideremo di fare man bassa di punti, prepariamoci a vederlo presto distrutto insieme al resto della macchina.



▲ La guida violenta va bene, ma se esageriamo il nostro indicatore dei danni toccherà il massimo, come si vede in basso a sinistra, e il nostro motore prenderà fuoco.

Sfasciacarrozze!



La modalità Battle comprende giochi che possono ospitare fino a quattro giocatori. A destra, un classico massacro automobilistico.



Che ci crediamo o no, le arene poste sul tetto dei grattacieli richiedono un notevole sforzo strategico.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Newman Haas Racing	78%
Formula One '97	92%
G-police	84%
G-Police 2	90%
Colony Wars	74%
Blast Radius	72%

La serie Destruction Derby ha prodotto due robusti titoli e il terzo, Destruction Derby Raw, non sembra destinato a interrompere la tendenza. Si tratta di una gustosa miscela di corse ad alta velocità e carrozzerie fracassate, ma sotto questa rude superficie si cela un gioco di corse ricco di classe e di equilibrio.

ALTRO CHE ASSICURAZIONE

Malgrado ciò, tuttavia, poche scuole guida adotterebbero questo gioco come strumento didattico, perché Destruction Derby Raw ci incita espressamente a premere l'acceleratore senza pietà in tre diverse modalità: Wreckin' Racing, Smash For Dollars e Battle. Tutte e tre ci offrono punti per ogni danno inflitto agli avversari: potremo per esempio farli sbandare, ribaltare o tamponarli violentemente. Le prime due modalità, però, premiano anche la posizione in cui tagliamo il traguardo, posto naturalmente che riusciamo ad arrivarci; ed è qui che entra in gioco un po' di tattica. Se il nostro indicatore dei danni tocca il massimo, il motore prende fuoco e ogni possibilità di totalizzare punti se ne va in fumo. I punti sono importanti. In modalità Wreckin' Racing, che somiglia a una modalità Career, procediamo sulla pista lungo bersagli a punti, mentre in

IL MEGLIO



Raggiungiamo il grattacielo e sbattiamo gli avversari giù dal tetto.



In pista!

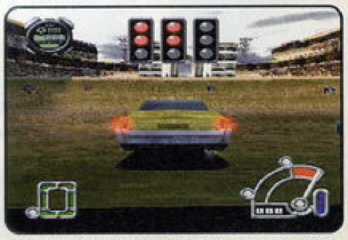
Il succo di Destruction Derby Raw sono le gare, perciò cerchiamo di vincere, OK?



▲ Non sono solo i nostri avversari ad avere la peggio nei tamponamenti sulla pista.



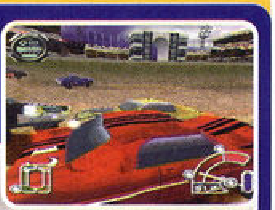
▲ Aumentando la nostra esperienza scopriremo nuovi modi per battere gli avversari. Addosso...



▲ Come in ogni corsa, una buona partenza è essenziale. Cerchiamo di balzare avanti prima di metterci nei guai.

Americanate

Oltre a darci la possibilità di guidare come calciatori ubriachi, Destruction Derby Raw ci dà modo di metterci al volante di pazzesche macchine americane. Beh, Steve McQueen ci si è trovato bene...





La possibilità di scegliere il colore della carrozzeria aumenta ancora di più il divertimento. Facciamola strana...

... le tre modalità ci **offrono punti** per i danni provocati **agli avversari, che per** esempio possiamo **far sbandare...**

modalità Smash For Dollars il nostro punteggio totale ci serve per pagare le riparazioni e i nuovi acquisti.

FOLLIA AUTOMOBILISTICA

Grazie a queste modalità, alla manovrabilità e alla perfetta riproduzione degli impatti, Destruction Derby è ricco di attrattive. La telecamera si perde un po' quando finiamo contro un muro o andiamo in retromarcia, ma nel complesso la grafica è eccellente. Se l'elemento di Driver che ci è piaciuto di più è stato tamponare le macchine della polizia e Gran Turismo ci sembra un po' troppo lezioso, questo è il gioco che fa per noi. Solo, evitiamo di giocarci prima dell'esame per la patente...

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Piste	31
Macchine	24
Macchine personalizzabili	Sì
Miglior modalità	Skyscraper



▲ Qualche problemino con la telecamera rende difficile inquadrare gli avversari in alcuni momenti.

Fuori strada!



▲ L'aggressività va bene, ma è importante anche tenere da conto la nostra macchina.



▲ Quando ci attaccano da ogni lato, però, è meglio buttare la cautela dal finestrino e combattere come pazzi. Beccati questa!

il giudizio

GRAFICA Possiamo ritrovarci con anche 10 macchine insieme sullo schermo!

GIOCABILITÀ I circuiti e l'intelligenza artificiale sono davvero degni di nota.

LONGEVITÀ Guidare a tutta birra e tamponare gli altri è un divertimento che dura nel tempo.

Un gioco senza troppe pretese e spensierato in grado di regalarci ore e ore di pure e sano divertimento.

Voto 88 %

IN USCITA A: SETTEMBRE | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: NAMCO | EDITORE: SONY

Rescue Shot



Personaggi carini, nemici bizzarri e una pistola...



▲ Il trucco è aspettare che il porcospino stia per balzarci addosso e quindi colpirlo in volo!



▲ Spariamo nella coda al nostro amichetto per incoraggiarlo a saltare oltre i tronchi.

C'è molto da divertirsi quando si tratta di sparare alle cose. Namco deve averlo capito da un pezzo: da qui la sequela apparentemente interminabile di giochi di tiro a segno a cartoni animati per PlayStation.

Perciò, alle calcagna del non particolarmente ispirato Ghoul Panic, ecco apparire Rescue Shot.

L'idea è semplice: il nostro eroe, uno strambo coniglio di nome Bo, si aggira liberamente per un surreale mondo tridimensionale. Una serie di nemici, i soliti pipistrelli, talpe, porcospini eccetera, cerca di sbarrargli il passo: sarà nostro compito eliminarli a pistolettate. Non si tratta certo di una premessa complicata. Ci si aspetterebbe almeno una serie di sparatorie divertenti, ma in realtà il gioco è piuttosto fiacco e monotono. Bo procede lungo un percorso fisso e i nemici e gli ostacoli, decisamente limitati, fanno presto venire voglia di sbadigliare. È meglio optare per i vari Point Blank.



il giudizio

GRAFICA È a cartoni animati, ma ha un non so che di fiacco.

GIOCABILITÀ Spariamo a tutto ciò che si muove. Il brivido iniziale non dura molto.

LONGEVITÀ La longevità è limitata: non ritorneremo certo a giocarci subito dopo averlo completato.

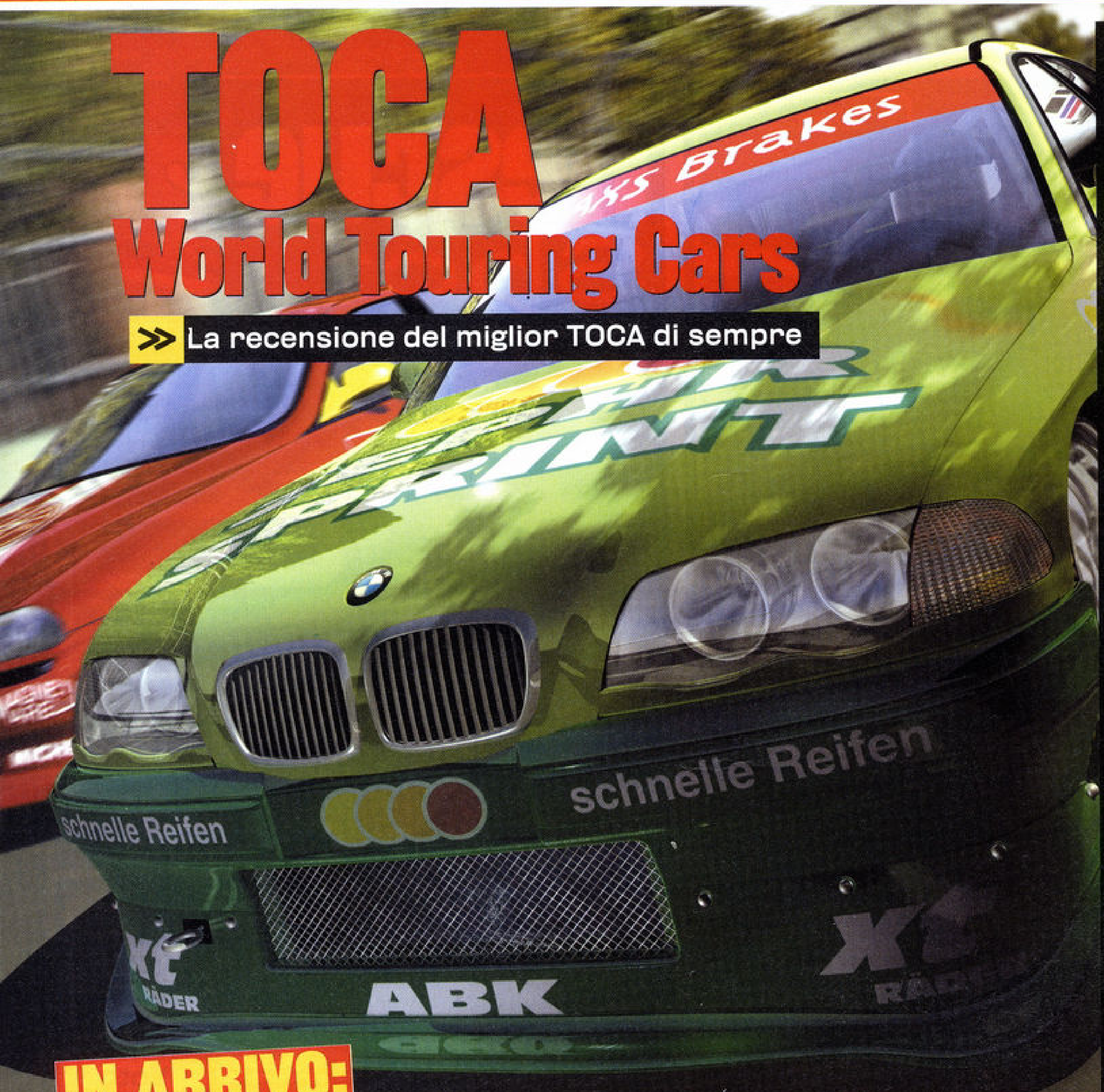
Non occorre molto tempo per rendersi conto che questo gioco è decisamente fiacco. Ci sono fin troppi giochi di tiro a segno migliori.

Voto 61 %



Il primo boss di fine livello è questa diabolica volpe, che schizza in giro come impazzita.

SUL PROSSIMO NUMERO



TOCA
World Touring Cars

>> La recensione del miglior TOCA di sempre

IN ARRIVO:



CHASE THE EXPRESS



ALIEN RESURRECTION



FINAL FANTASY 9

INOLTRE

Spiderman • Pokémon Snap • All Star Pro Wrestling • Primal Image • Gradius 2 • Silent Scope • Front Mission 3 • Medal of Honor Underground • Super Magnetic Neo • The Sims Expansion Pack • Grand Prix 3 • Samba de Amigo • Maken X • Gauntlet Legends • X-Men: Mutant Academy • Deep Fighter • Space Channel 5 • Parasite Eve 2 • LMA Manger 2001 • E MOLTI ALTRI!

IN EDICOLA: ALLA FINE DI SETTEMBRE

Games Master

FUTURE MEDIA ITALY

Direttore editoriale
Mietta Capasso
Direttore responsabile
Claudio Menegatti
Publisher
Andrea Minini Saldini
Editor
Paolo Paglianti
Segreteria di redazione
Pierpaola Eraldi
Coordinamento redazionale
Cristina Gentile

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Oku Studio
Via Cesalpino 12 - 20128 Milano
oku@okustudio.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza per il coordinamento editoriale
Andrea Abbiati - abbiati@okustudio.com
Consulenza per il coordinamento grafico
Michela Rossetti
Hanno collaborato:
Daniele Grassi, Cristiano Screm, Riccardo Abbate.

PUBBLICITA'
Future Media Italy SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/25706378

Responsabile Costantino Cialfi
Segreteria Paola Altieri, Gabriella Re
Traffico Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

EDITORE
Future Media Italy SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/26005520
www.futuremediaitaly.it

Managing Director
Claudio Menegatti
Chief Financial Officer
Claudio Cuna
Direzione Amministrativa
Clara Gazzola
Assistenti di direzione
Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto
Coordinamento Grafico
Rosita Balestri
Coordinamento della Produzione
Francesca Brenci francy@futuremediaitaly.it
Produzione
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga

Marketing Director
Eugenio Campi
Diffusione
Massimo Maroni, Carlisa Mancini

In questo numero la pubblicità è del 24%
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100. - Spedizione in abbonamento postale -45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
Una copia lire 9.900
Arretrati una copia lire 19.800. Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi - via Pavia 23 20098 S. Giuliano Milanese

Fotolito
Yellow & Red
Stampa
Canale, Grugliasco (Torino)
Distribuzione per l'Italia
DeAdis via Montefeltro 6/A, 20156 Milano





Con Winnie the Pooh e i suoi amici è più facile insegnare al tuo bambino le basi di numeri, lettere, colori, forme. E poi ancora la memoria, il ragionamento e persino la musica. Dal magico mondo Disney, tre titoli pensati apposta per accompagnare il bambino nell'avventura dell'apprendimento. Dai 18 mesi ai 6 anni, potrete scegliere tre diversi livelli di gioco-studio. Scoprite Winnie the Pooh. Scoprirete un amico che non vi deluderà.

Disney Interactive



DEUS EX
www.leaderspa.it
800-821177
LEADER
PC CD
ION STORM
EIDOS
INTERACTIVE